

可愛い

MANGA ANIME

# Kawaii

PIERWSZY POLSKI MAGAZYN DLA MIŁOŚNIKÓW MANGI I ANIME

CD-ACTION WYDANIE SPECJALNE NR 2/2020 (53)

CENA 7,99 ZŁ W TYM 8% VAT

6  
PLAKATÓW!

美少女戦士セーラームーン

BISHŌJO  
SENSHI  
**SAILOR  
MOON  
CRYSTAL**



うるし原智志 **SATOSHI URUSHIHARA**

地縛少年花子くん **JIBAKU SHŌNEN HANAKO-KUN**

PONADTO W NUMERZE M.IN.:

ID:INVADED, EIZŌKEN NI WA TE WO DASU NAI, HOSHIAI NO SORA, DOROHEDORO,  
YAGATE KIMI NI NARU, SOMALI TO MORI NO KAMISAMA, KARAKAI JŌZU NO TAKAGI-SAN,  
DOMESTIC NA KANOJO, MILLENNIUM ACTRESS, COMIKET, JAPOŃSKIE SNACKI, COSPLAY

INDEX 379166, ISSN 1426-2916

977 142629 1020

02 >





*Fapońskie*

# SNACKI

Artykuł na stronie 78.





# SPIS TREŚCI

## KAWAII NEWS

4 Przegląd premier anime  
10 Kawaii Hotto News

## MANGA & ANIME NA TOPIE

16 Id:Invaded  
18 Jibaku Shōnen Hanako-kun  
20 Eizōken ni wa Te wo Dasu na!  
22 Hoshiai no Sora  
24 Dorohedoro  
26 Yagate Kimi ni Naru  
28 Death Parade  
30 Somali to Mori no Kamisama  
32 Karakai Jōzu no Takagi-san  
34 Honzuki no Gekokujō  
36 Darwin's Game  
38 Sailor Moon Crystal  
42 Super Dragon Ball Heroes  
44 AnoHana  
47-54 PLAKATY  
55 Souichi i jego głupie kłątwy  
56 Domestic na Kanojo

## PONADczasowe HITY MANGA & ANIME

58 Millennium Actress

## KAWAII RÓŻNOŚCI

62 Satoshi Urushihara i Plastic Little  
68 Comiket od kuchni  
73 Pokémon Go poradnik 7  
74 Hanami  
78 Japońskie smaczki  
80 Tomoe Gozen  
82 Hashi  
84 Itadakimasu! Smaczna Japonia 2  
86 Gajdzin wraca do domu  
88 Japońskie lifehacki 04: Kansha  
90 Bajki dziadka Darka  
93 Lekcja japońskiego 04  
94 Cosplay numeru  
96 Kawaii Skrzynka Kontaktowa



Witamy wiosennie!



Kawaii FB.

I oto trzymacie w rękach pierwszy numer z nowej edycji magazynu, stworzony w trybie dwumiesięcznym. Jak się z tym czujecie? Bo my wspaniale! To oczywiście tylko jedna z modyfikacji, gdyż oprócz tego cały czas wprowadzamy zmiany, aby jak najlepiej dopasować się zarówno do Waszych oczekiwań, jak i realiów rynku. Przede wszystkim jednak niezmiennie odnajdujemy w tworzeniu tego kawaii periodyku mnóstwo fanowskiej radości, którą staramy się z Wami dzielić. Tym bardziej że wiosna już za progiem, a my na okres wiosenno-letni szykujemy dla Was wiele naprawdę gorących tematów. I cieszymy się, że towarzyszyć nam w tej japońskiej podróży. Serdecznie zapraszamy do lektury bieżącego numeru, w którym dominuje radosny duch kwitnącej – właśnie w tej chwili! – sakurą Japonii. Mamy nadzieję, że wraz z nią rozkwitnie zarówno Wasza pogoda ducha, jak i nasz wspólny magazyn, którego najnowszy numer macie przed sobą. Życzymy zatem – jak zawsze – kawaii lektury i mnóstwa frajdy z obcowania z japońską popkulturą. Bawcie się dobrze!

Paweł „MrJedi” Musiałowski



**KAWAII PLAKATY:** A3: Sailor Moon Crystal, Somali to Mori no Kamisama A4: Jibaku Shōnen Hanako-kun, Honzuki no Gekokujō, Yagate Kimi ni Naru, Id:Invaded

**KAWAII POSTCARDS:** Millennium Actress, Dorohedoro, Hoshiai no Sora, Karakai Jōzu no Takagi-san

Kontakt z redakcją:

magazynkawaii kawaii@bauer.pl

kawaii@bauer.pl

### REDAKCJA

ul. Stenimskiego 1A, 50-304 Wrocław

### REDAKCJA TECH:

REDAKTOR NACZELNY:  
Adam Chabiński  
REDAKTOR PROWADZĄCY:  
Paweł Musiałowski

### AUTORZY:

Dawid Biel, Sandra Jaworska, Jarosław Kowal, Katarzyna Kowalczyk, Mariusz Kozieł, Natalia Kitamura, Robert Kroczeł, Michał Lipka, Paweł Musiałowski, Maciej Pawlak, Paulina Rudel, Marcin Rutkowski, Dariusz Styrna, Monika Szyszka, Marcin Świętoniewski, Wojciech Tomanik, Aleksandra Tora

### DYREKTOR ARTYSTYCZNY:

Jacek Sawicki  
OPRACOWANIE GRAFICZNE:  
Małgorzata Gajderowicz, Grzegorz Jaszczyszyn

### SEKRETARIAT:

tel. 71 341 20 83, faks 71 341 99 11  
ul. Stenimskiego 1A, 50-304 Wrocław  
PRENUMERATA: tel. 22 517 05 31

BIURO REKLAMY: Michał Lisowski,  
tel. 600 488 710, michal.lisowski@bauer.pl

ADRESY E-MAILOWE PRACOWNIKÓW BIURA REKLAMY:  
imie.nazwisko@bauer.pl  
www.reklama.bauer.

### GRAFIKA NA OKŁADCE:

Sailor Moon Crystal • 武内直子 • PNP • 講談社・東映アニメーション • 武内直子・PNP / 講談社・ネルケプランニング・ドワンゴ

### WYDAWCA

Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp.k.  
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

PREZES ZARZĄDU: Tomasz Namysł  
WICEPREZES ZARZĄDU: Andrzej Chojnowski  
CZŁONKOWIE ZARZĄDU: Sławomir Bandurski, Monika Krokiewicz, Marek Lasota  
DYREKTOR WYDAWNICZY: Zbigniew Bański  
DYREKTOR DS. PRODUKCJI: Piotr Orełko  
DYREKTOR DS. DYSTRYBUCJI I OBSŁUGI KLIENTA: Piotr Ludwicki  
DYREKTOR BIURA REKLAMY: Izabela Sarnecka  
Druk: Drukarnia Walstead Kraków  
Sp. z o.o.

### COPYRIGHT:

Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp.k., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Wydawnictwo Bauer jest członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść ogłoszeń redakcja ponosi odpowiedzialność w granicach wskazanych w ust. 2 art. 42 ustawy Prawo prasowe. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiegokolwiek formie zabronione.

Wydawnictwo Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.



## PRZEGŁĄD PREMIER ANIME

## ZIMA 2019-2020

Komedie, okruchy życia, sport i muzyka – to najczęściej pojawiające się tagi gatunkowe w zimowym sezonie bieżącego roku. Oczywiście nie zabraknie też odrobiny innych klimatów, w myśl „dla każdego coś miłego” – zwłaszcza miłośniczek przystojnych chłopców nie powinny narzekać. Ale najbardziej rozpieszczeni i tak poczują się widzowie oczekujący na kontynuacje swoich ulubionych tytułów, gdyż

to nimi właśnie obrodziło najęściej. Kilkanaście pozycji ciągnących się od jesieni uzupełnia ten niezbyt obszerny liczbowo sezon. Podobnie jest i w kinach, gdzie również zapanował lekki zastój: niewiele ponad dziesięć propozycji, z czego większość to także znane już tytuły – recapy seriali telewizyjnych lub ich pełnometrażowe kontynuacje. A zatem, zapraszamy do przeglądu bieżących premier anime!



22/7

Studio: A-1 Pictures | Gatunek: muzyka, dramat | Rodzaj: TV | Liczba odcinków: 12 | Czas trwania: 24 min

Młoda dziewczyna pewnego dnia otrzymuje tajemniczy list. Po udaniu się na wyznaczone w nim miejsce spotkania dowiaduje się, że wraz z kilkoma innymi wybranymi dziewczętami ma stworzyć grupę idolek, jakich jeszcze świat nie widział...



ARP Backstage Pass

Studio: Dynamo Pictures | Gatunek: muzyka | Rodzaj: TV | Liczba odcinków: 11 | Czas trwania: 24 min

Serial o przystojnych idolach, skierowany głównie do dziewcząt. Panowie podczas swoich występów używają technologii „rozszerzonej rzeczywistości” (augmented reality).



Boku no Tonari ni Ankoku Hakaishin ga Imasu.

Studio: EMT Squared | Gatunek: komedia, okruchy życia | Rodzaj: TV | Liczba odcinków: 12 | Czas trwania: 24 min

Zwariowana historia młodego chłopca i jego szkolnego kolegi, cierpiącego na typowy syndrom chūnibyō. Serial przeznaczony przede wszystkim dla dziewcząt.



A3! SEASON SPRING &amp; SUMMER

Studio: Studio 3Hz/P.A. Works | Gatunek: muzyka, dramat | Rodzaj: TV | Liczba odcinków: nieokreślona | Czas trwania: 24 min

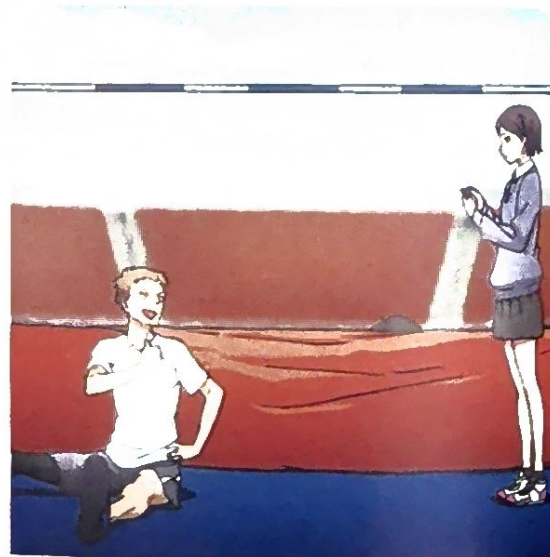
Właścicielka odziedziczonego po ojcu zadłużonego teatru ma przed sobą trudne zadanie: przywrócić mu dawną świetność. Przez wzgląd na sporą liczbę przystojnych chłopców niniejsza pozycja skierowana jest przede wszystkim do dziewcząt.



BanG Dream! 3rd Season

Studio: SANZIGEN | Gatunek: muzyka, komedia, okruchy życia | Rodzaj: TV | Liczba odcinków: 13 | Czas trwania: 24 min

Trzeci sezon przygód sympatycznych dziewczuszek z pop-rockowej grupy o nazwie Poppin'Party.



Breakers

Studio: ALBACROW/Blaze Studio | Gatunek: sport | Rodzaj: TV szort | Liczba odcinków: nieokreślona | Czas trwania: 9 min

Serial o zmaganiach młodych para-atletów.

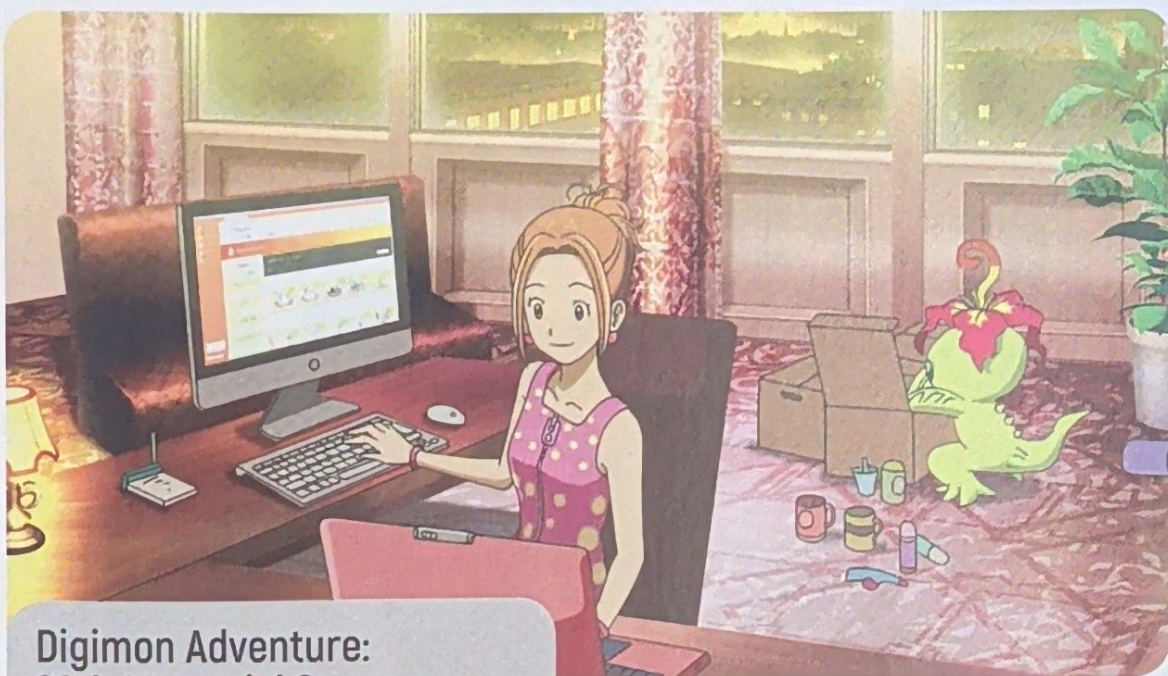




## Darwin's Game

Studio: Nexus | Gatunek: akcja, kryminał | Rodzaj: TV | Liczba odcinków: 11 | Czas trwania: 26 min

Przećiętny licealista zostaje wciągnięty w śmiertelną grę, której uczestnicy walczą ze sobą przy pomocy specjalnych mocy zwanych Sigils.



## Digimon Adventure: 20th Memorial Story

Studio: Toei Animation | Gatunek: okruchy życia | Rodzaj: ONA | Liczba odcinków: 5 | Czas trwania: 6 min

Miniseriał pełen pobocznych historyjek, pominiętych w *Digimon Adventure: Last Evolution Kizuna*.



## Dorohedoro

Studio: MAPPA | Gatunek: akcja, przygoda, fantasy, komedia, horror | Rodzaj: TV | Liczba odcinków: 12 | Czas trwania: 24 min

Utrzymane w steampunkowym klimacie przygody mężczyzny o głowie jaszczura oraz jego towarzyszek, poszukujących osoby odpowiedzialnej za tę przemianę.



## Haikyū!! TO THE TOP

Studio: Production I.G | Gatunek: sport | Rodzaj: TV | Liczba odcinków: 13 | Czas trwania: 24 min

Czwarty już sezon opowieści o sympatycznej ekipie siatkarzy ze szkoły Karasuno.



## Hatena☆Illusion

Studio: Children's Playground Entertainment | Gatunek: komedia, romans, ecchi | Rodzaj: TV | Liczba odcinków: nieokreślona | Czas trwania: 24 min

Opowieść o chłopcu, który pragnie zostać magiem.



## Eizōken ni wa Te wo Dasu na!

Studio: Science SARU | Gatunek: przygoda, komedia | Rodzaj: TV | Liczba odcinków: 12 | Czas trwania: 25 min

Grupka szkolnych przyjaciół stawia pierwsze kroki na drodze do profesjonalnego tworzenia anime.



## Hakumei no Tsubasa

Studio: Studio Colorido | Gatunek: dramat | Rodzaj: ONA | Liczba odcinków: 7 | Czas trwania: 5 min

Osadzona w świecie *Pokémona* historia skupia się na mieszkańcach regionu Galar.



## Healin' Good ♥ Precure

Studio: Toei Animation | Gatunek: mahō shōjo | Rodzaj: TV | Liczba odcinków: nieokreślona | Czas trwania: 24 min

Kolejna z niezliczonych już odsłon przygód magicznych wojowniczek.





## Hentatsu

Studio: irodori | Gatunek: przygoda, komedia | Rodzaj: TV szort | Liczba odcinków: nieokreślona | Czas trwania: 2 min

Dwójka dziewcząt zwiedza opuszczony Nakano Broadway, czyli słynny japoński kompleks handlowy oferujący fanom popkulturowe dobra. Za stronę wizualną odpowiada niezależne, trzyosobowe studio animacji.



## Heya Camp△

Studio: C-Station | Gatunek: komedia, okruchy życia | Rodzaj: TV szort | Liczba odcinków: 12 | Czas trwania: 3 min

Opowieść o trójce dziewcząt należących do nietypowego klubu szkolnego.



## Hōsekishō Richard-shi no Nazo Kantei

Studio: Studio Shuka | Gatunek: kryminał | Rodzaj: TV | Liczba odcinków: 12 | Czas trwania: 24 min

Dwójka przyjaciół rozwiązuje tajemnicze zagadki związane ze szlachetnymi kamieniami.



## ID:INVADED

Studio: NAZ | Gatunek: kryminał, s.f. | Rodzaj: TV | Liczba odcinków: 13 | Czas trwania: 24 min

Przygody futurystycznych detektywów, którzy rozwiązują sprawy poprzez wnikanie do podświadomości przestępców.



## Infinite Dendrogram

Studio: NAZ | Gatunek: s.f., akcja, fantasy, przygoda | Rodzaj: TV | Liczba odcinków: 13 | Czas trwania: 24 min

Przygody w kolejnym wirtualnym świecie gry MMORPG.



## Isekai Quartet 2

Studio: Studio PuYUKAI | Gatunek: komedia, fantasy | Rodzaj: TV szort | Liczba odcinków: 12 | Czas trwania: 12 min

Drugi sezon zabawnych perypetii przedstawionych w stylu SD bohaterów z popularnych serii fantasy.



## Ishuzoku Reviewers

Studio: Passione | Gatunek: fantasy, komedia, ecchi | Rodzaj: TV | Liczba odcinków: 12 | Czas trwania: 24 min

Utrzymana w erotycznych klimatach szalona komedia fantasy.



## Itai no wa Iya nano de Bōgyoryoku ni Kyokufuri Shitai to Omoimasu.

Studio: SILVER LINK. | Gatunek: przygoda, komedia, fantasy, okruchy życia | Rodzaj: TV | Liczba odcinków: 12 | Czas trwania: 24 min

Jeszcze jedna wirtualna gra z bohaterką, która najbardziej na świecie nie znosi bólu.





## Jibaku Shōnen Hanako-kun

Studio: Lerche | Gatunek: komedia | Rodzaj: TV | Liczba odcinków: 12 | Czas trwania: 24 min

Zwariowana komedia oparta na legendzie o straszącej w toalecie Hanako. Z tą różnicą, że tym razem duch jest płci męskiej.



## Koisuru Asteroid

Studio: Doga Kobo | Gatunek: komedia, okruchy życia | Rodzaj: TV | Liczba odcinków: 12 | Czas trwania: 24 min

Licealistka dołącza do szkolnego klubu astrogeologicznego z nadzieją na odkrycie nowej komety.



## Kūtei Dragons

Studio: POLYGON PICTURES | Gatunek: fantasy, akcja, przygoda | Rodzaj: ONA | Liczba odcinków: 12 | Czas trwania: 22 min

Opowieść o przygodach załogi powietrznego statku, zajmującej się polowaniem na smoki.



## Kyokō Suiri

Studio: Brain's Base | Gatunek: komedia, kryminał, romans, horror | Rodzaj: TV | Liczba odcinków: 12 | Czas trwania: 24 min

Mroczna opowieść o młodej dziewczynie będącej medium oraz jej partnerze, w którym jest zakochana. Para wspólnie rozwiązuje problemy bytów nie z tej ziemi.



## Magia Record: Mahō Shōjo Madoka ☆ Magica Gaiden

Studio: Shaft | Gatunek: dramat psychologiczny, mahō shōjo, thriller | Rodzaj: TV | Liczba odcinków: 13 | Czas trwania: 24 min

Nowa odsłona dramatycznych przygód magicznych wojowniczek zmuszonych do zwalczania groźnych Wiedźm.



## Majutsushi Orphen Hagure Tabi

Studio: Studio DEEN | Gatunek: akcja, przygoda, fantasy | Rodzaj: TV | Liczba odcinków: 13 | Czas trwania: 24 min

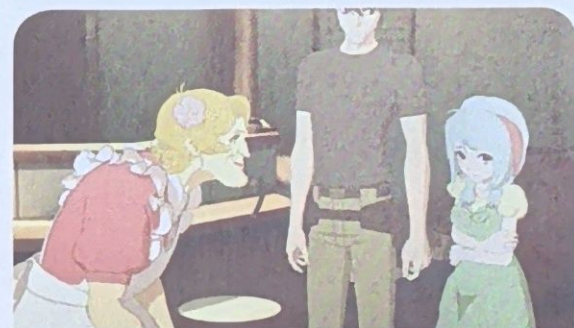
Tytułowy mag usiłuje zdjąć klątwę ze swojej siostry zamienionej w smoka. Odświeżona wersja serialu pochodzącego z 1998 roku, wydana z okazji 25-lecia powstania noweli, na której została oparta.



## Murenase! Seton Gakuen

Studio: Studio Gokumi | Gatunek: komedia, romans, ecchi | Rodzaj: TV | Liczba odcinków: 12 | Czas trwania: 24 min

Zwariowana komedia o uczniach szkoły dla zwierzątaków.



## Mushikago no Cagaster

Studio: Studio Kai | Gatunek: s.f., akcja, dramat | Rodzaj: ONA | Liczba odcinków: 12 | Czas trwania: 28 min

Blżej nieznaną chorobą zamienia ludzi w insekty. Historia anime toczy się w 30 lat po wybuchu epidemii i opowiada o chłopaku, który zwalcza owe insekty.



## Natsunagu!

Studio: Imagica Lab. | Gatunek: dramat, okruchy życia | Rodzaj: TV szort | Liczba odcinków: 12 | Czas trwania: 4 min

Historia dziewczyny, która po trzęsieniu ziemi straciła kontakt ze swoimi przyjaciółmi.





## Nekopara

Studio: Felix Film | Gatunek: komedia, romans, okruchy życia, ecchi | Rodzaj: TV | Liczba odcinków: 12 | Czas trwania: 23 min

Opowieść o kocich dziewczynkach, pracujących w rodzinnej cukierni. Anime powstało na podstawie serii visual noveli.



## number24

Studio: PRA | Gatunek: sport | Rodzaj: TV | Liczba odcinków: 12 | Czas trwania: 24 min

Serial o uczelnianej drużynie rugby.



## Oda Cinnamon Nobunaga

Studio: Studio Pierrot | Gatunek: komedia | Rodzaj: TV | Liczba odcinków: 12 | Czas trwania: 24 min

Zabawna historia Nobunagi oraz innych generałów z konkretnego okresu historycznego, odrodzonych współcześnie w ciałach psów.

## Oshi ga Budōkan Ittekuretara Shinu

Studio: 8-bit | Gatunek: muzyka, komedia | Rodzaj: TV | Liczba odcinków: 12 | Czas trwania: 24 min

Opowieść o pewnej idolce i jej zagorzalej fance.



## pet

Studio: Geno Studio | Gatunek: psychologiczne | Rodzaj: TV | Liczba odcinków: 13 | Czas trwania: 24 min

Serial o ludziach potrafiących wniknąć w czyjeś myśli i manipulować wspomnieniami. Kolejna pozycja z przeważającą liczbą bohaterów płci męskiej.



## Plunderer

Studio: Geek Toys | Gatunek: przygoda, komedia, dramat, fantasy, romans, ecchi | Rodzaj: TV | Liczba odcinków: 24 | Czas trwania: 23 min

Akcja toczy się w bezdusznym świecie, gdzie wartość ludzką ocenia licznik na ciele każdej osoby. Pragnąc spełnić ostatnią wolę swojej matki, młoda dziewczyna szuka legendarnego bohatera z czasów wojny.



## Re:Zero kara Hajimeru Isekai Seikatsu: Shin Henshū-ban

Studio: White Fox | Gatunek: fantasy, dramat psychologiczny, thriller | Rodzaj: TV | Liczba odcinków: 13 | Czas trwania: 53 min

Wzbogacona o dodatkowe sceny wersja opowieści o chłopaku, który po swojej śmierci zawsze wraca do określonego punktu czasowego.



## Rebirth

Studio: LIDENFILMS | Gatunek: komedia, okruchy życia | Rodzaj: TV szort | Liczba odcinków: nieokreślona | Czas trwania: 3 min

Seryjka o miłośnikach gry karcianej.



## Rikei ga Koi ni Ochita no de Shōmei shitemita.

Studio: Zero-G | Gatunek: komedia, romans | Rodzaj: ONA | Liczba odcinków: 12 | Czas trwania: 24 min

Dwójka zakochanych w sobie naukowców próbuje znaleźć naukowe wyjaśnienie dla uczucia miłości.





### Runway de Waratte

Studio: Ezo'la | Gatunek: okruchy życia, dramat | Rodzaj: TV | Liczba odcinków: 12 | Czas trwania: 25 min

Dziewczyna i jej szkolny kolega na drodze ku realizacji swoich marzeń: ona pragnie zostać wziętą modelką, on – znanym projektantem.



### Show By Rock!! Mashumairesh!!

Studio: Kīnema Citrus | Gatunek: muzyka | Rodzaj: TV | Liczba odcinków: 12 | Czas trwania: 24 min

Kolejna odsłona opowieści o grupach rockowych, tym razem z nową obsadą.



### Somali to Mori no Kamisama

Studio: Satelight/HORNETS | Gatunek: fantasy, okruchy życia | Rodzaj: TV | Liczba odcinków: 12 | Czas trwania: 24 min

Niniejsza historia toczy się w świecie, gdzie ludzie są gatunkiem wymierającym. Pewien golem decyduje się zaopiekować samotną małą dziewczynką.



### Tenchi Muyo! Ryo-Ohki 5

Studio: AIC | Gatunek: akcja, komedia, s.f. | Rodzaj: ONA | Liczba odcinków: 6 | Czas trwania: nieznany

Kolejny powrót Tenchiego i jego zwariowanej ekipy ślicznotek.



### Toaru Kagaku no Railgun T

Studio: J.C. Staff | Gatunek: akcja, s.f. | Rodzaj: TV | Liczba odcinków: 25 | Czas trwania: 24 min

Trzeci sezon przygód Misaki i jej sympatycznych koleżanek z Academy City.



### Uchitama?! Uchi no Tama Shirimasenka?

Studio: MAPPA/Lapin Track | Gatunek: okruchy życia | Rodzaj: TV | Liczba odcinków: 11 | Czas trwania: 23 min

Spin-off z klasycznego już dziś serialu *Tama and Friends*, z jego kocimi bohaterami tym razem w ludzkich postaciach.



### Yatogame-chan Kansatsu Nikki 2 Satsume

Studio: Saetta | Gatunek: komedia, okruchy życia | Rodzaj: TV szort | Liczba odcinków: 12 | Czas trwania: 3 min

Drugi sezon zabawnych perypetii ucznia świeżo zamieszkałego w Nagoi.



### Yōkai Watch Jam: Yōkai Gakuen Y - N to no Sōgū

Studio: Oriental Light and Magic | Gatunek: komedia, fantasyka | Rodzaj: TV | Liczba odcinków: nieokreślona | Czas trwania: 24 min

Opowieść o szkolnym klubie rozwiązującym zagadki niezemskiego pochodzenia. Serial dla młodych widzów.

### Zenonzard THE ANIMATION

Studio: 8-bit | Gatunek: s.f., akcja, dramat | Rodzaj: TV | Liczba odcinków: nieokreślona | Czas trwania: 14 min

Serial o futurystycznej grze karcianej.





かわいい ホット ニュース

# KAWAII HOTTO NEWS

Redaguje: Marcin Świętoniewski

## BNA: BRAND NEW ANIMAL

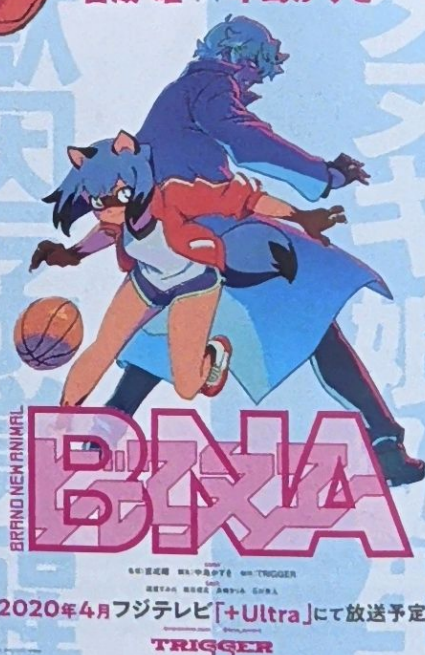
Zwierzętaki zdecydowanie są ostatnio w modzie – wystarczy spojrzeć na kilka poprzednich sezonów. A oto kolejna dedykowana im opowieść. Do tej pory ich istnienie było skrzętnie ukrywane w mrokach historii, lecz w XXI wieku prawda w końcu wychodzi na jaw. Główna bohaterka tej historii, niejaka Michiru, pewnego dnia częściowo zmienia się w tanuki. Nie wiedząc, co dalej zrobić, ucieka od swojego dotychczasowego życia i ukrywa się w Anima City, czyli specjalnej strefie miasta, wydzielonej 10 lat temu właśnie na użytek podobnym jej osobom. Dziewczyna spotyka tam Shirō – półwilka nienawidzącego ludzi. Z jego pomocą zaczyna przyzwyczajać się do egzystencji w swojej nowej postaci. Jednak sprawy nieco się komplikują, gdy podczas prób odkrycia powodów nagłej przemiany Michiru owa dwójka zostaje wplątana w dość poważne kłopoty. Serial jest oryginalną produkcją studia Trigger, znanego z takich nietuzinkowych tytułów jak: Kill la Kill, Little Witch Academia, Darling in the Franxx czy SSSS.Gridman. Innymi słowy, można spodziewać się dynamicznej akcji. Oby do spółki ze zwyczajowym dla Triggera, smakowitym fanserwisem.



### BNA: Brand New Animal

Rodzaj: serial TV | Gatunek: fantastyka, akcja |  
Liczba odcinków: nieokreślona | Produkcja: © 2020  
TRIGGER・中島かずき／『BNA ビー・エヌ・エー』製作委員会 | Strona oficjalna: [bna-anime.com](http://bna-anime.com) |  
Twitter: [bna\\_anime](https://twitter.com/bna_anime) | Data premiery: kwiecień 2020

監督 吉成 曜 × 脚本 中島かずき





# APPARE-RANMAN!

Niniejsza historia toczy się pod koniec XIX wieku. Na skutek pewnych wydarzeń genialny, acz socjopatyczny inżynier **Appare Soprano** oraz sprytny, lecz tchórzliwy samuraj **Isshiki Kosame** trafiają na łódź dryfującą z Japonii do Ameryki. Będąc kompletnymi bankrutami, panowie decydują się wziąć udział w szalonym rajdzie przez Amerykę z zamiarem wygrania głównej nagrody, co ma im pomóc powrócić do domu. Jeśli wierzyć przeciekom, to zapowiada się dynamiczny serial akcji, pełny ognistej rywalizacji i brutalnych oponentów do pokonania, jak również wspaniałych panoram. Droga wyścigu rozpoczyna się w Los Angeles i prowadzi przez dziki zachód, aż do Nowego Jorku, a bohaterowie mają zamiar pokonać ją własnoręcznie zbudowanym samochodem napędzanym parą. Za animację odpowiedzialne jest studio **P.A. Works**, które cechuje drobiazgową wręcz troską o wizualia, czyli o tę część niniejszej produkcji można być spokojnym, co zdają się potwierdzać dostępne w chwili obecnej trailery. Natomiast wszystkich fanów kawaii głosików z pewnością ucieszy informacja, że w ekipie seiyū znajdziemy między innymi boską **Aoi Yūki**. Hm, czyżby szykował się japoński odpowiednik kultowego *Wacky Races*...?

## Appare-Ranman!

Rodzaj: serial TV | Gatunek: akcja, historyczny |  
Liczba odcinków: nieokreślona | Produkcja: © 2020  
KADOKAWA/P.A.WORKS/天晴製作委員会 | Strona  
oficjalna: [appareranman.com](http://appareranman.com) | Twitter: [appareranman](https://twitter.com/appareranman)  
| Data premiery: 10.04.2020

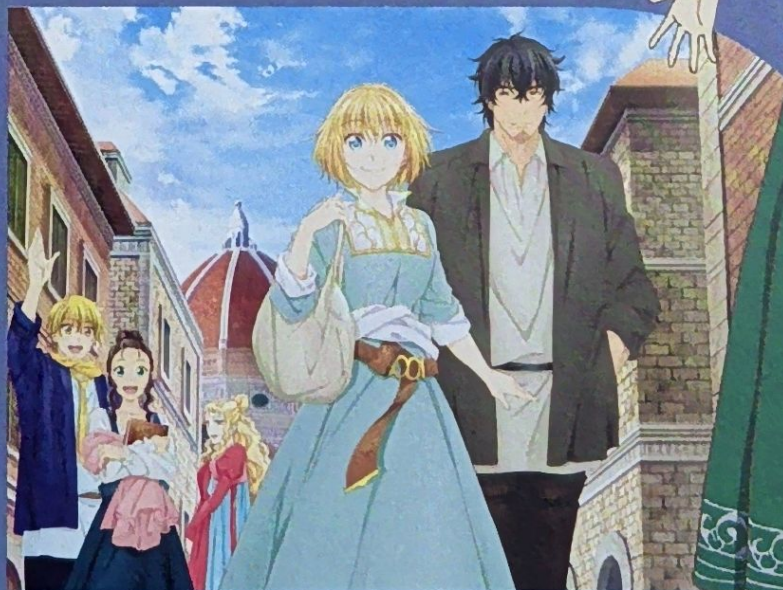


## Arte

Rodzaj: serial TV | Gatunek: seinen, romans, dramat,  
historyczny | Liczba odcinków: nieokreślona |  
Produkcja: © 大久保圭/コアミックス, アルテ製作  
委員会 | Strona oficjalna: [arte-anime.com](http://arte-anime.com) | Twitter:  
[arte\\_animation](https://twitter.com/arte_animation) | Data premiery: 4.04.2020

## ARTE

Witajcie w epoce rozkwitu renesansu, w XVI-wiecznym miasteczku **Firenze**, gdzie sztuka ma się znakomicie. Stąd właśnie pochodzi tytułowa bohaterka niniejszej historii. Marzeniem tej szlachetnie urodzonej i wychowywanej pod kloszem panny jest zostać wielką artystką. Nie będzie to łatwe do osiągnięcia, gdyż profesje takie jak malarz są tutaj zarezerwowane wyłącznie dla mężczyzn. Jednak pomimo wszelkich antagonizmów oraz dyskryminacji ze względu na płeć, **Arte** ciężko pracuje na przyszły sukces. Podchodzi do wszystkiego pozytywnie oraz z uśmiechem na twarzy i gotowa jest nawet rzec się swojego szlacheckiego pochodzenia, jeśli tylko zajdzie takowa potrzeba. Serial został oparty na wciąż publikowanej mandze autorstwa **Kei Ōkubo**, liczącej obecnie **12 to-mów**. Anime zostanie wyprodukowane przez studio **Seven Arcs**, mające na koncie między innymi komplet odślon *Nanohy*, *Sekirei*, *White Album*, *Asura Cryin'* oraz *Dog Days*.





# GAL TO KYŌRYŪ

Póki co niewiele jest dostępnych informacji na temat niniejszej produkcji, jednak pomimo tego wydała nam się godna odnotowania, a to przez wzgląd na swoją... zwariowaną tematykę. **Gyaru** to japońska odmiana slangowego słowa „gal” (oryginalnie „girl”, czyli po prostu „dziewczyna”), używana dla określenia subkultury nadmiernie dbających o swój wizerunek młodych kobiet. Typowa gyaru zawsze bowiem nosi najmodniejsze ubrania i najnowsze akcesoria, nierzadko przesadza także z opalaniem się oraz pod względem ilości używanych kosmetyków i innych wszelakich „upiększaczy”. I taka właśnie gyaru imieniem **Kaede** jest główną bohaterką tej historii. Pew-

nego dnia dziewczyna spotyka najprawdziwszego w świecie dinozaura i zabiera go do swojego apartamentu. Ów nietypowy sublokator spożywa ludzkie potrawy, ogląda telewizję, a nawet usiłuje nadać za swoją gospodynią w byciu trendy. Jak sami widzicie, jeden absurd goni tutaj drugi, więc chyba można spodziewać się niezłej zabawy. Serial oparty jest na wciąż wydawanej, póki co dwutomowej, mandze wg scenariusza **Moriko Mori** i rysowanej przez **Cotę Tomimurę**. Oprócz premiery anime na kwiecień zaplanowano także serial live-action.



## Gal to Kyōryū

Rodzaj: serial TV | Gatunek: komedia, okrucy życia |  
Liczba odcinków: nieokreślona | Produkcja: © 森もり  
子・トミムラコタ/講談社・キングレコード | Strona  
oficjalna: galkyo.com | Twitter: galkyo\_info | Data  
premiery: 4.04.2020

# GLEIPNIR

**Shuichi Kagaya** to przeciętny licealista z małego, nudnego miasteczka. Pewnego dnia jedna z jego szkolnych koleżanek, **Claire**, zostaje uwięziona w płonącym magazynie. Wówczas chłopak odkrywa w sobie dziwną moc: transformuje się w żywego bojowego fursuita z ogromnym rewolwerem i zasuwakim na plecach. W tej postaci ratuje dziewczynę, jednocześnie zdradzając jej swój sekret. Bogatsza o tę wiedzę Claire zamierza wykorzystać nietypowe możliwości kolegi do własnych celów... Po zapoznaniu się z powyższym rysem fabularnym sięgnąłem po mangę i jestem nią zauroczony: wreszcie coś konkretnego dla dużych chłopców z wyobraź-

nią. Pomimo całej swojej absurdalności ta historia wciąga, głównie dzięki odpowiedniej dawce specyficznie podanej brutalności. Nie zabraknie też zgrabnych dziewczęcych ciałek oraz nagości nurzającej się w płynach organicznych. Za anime odpowiedzialne będzie założone w 2015 roku studio **Pine Jam**, które póki co nie może się pochwalić jakimś szalonym dorobkiem. W roli Claire wystąpi **Nao Toyama**, a oprócz niej posłuchamy także **Kany Hanazawy** – po prostu palce lizać! Już nie mogę się doczekać, choć spodziewam się cięć w stosunku do dość niegrzecznego materiału źródłowego. Czas pokaże, czy obawy były uzasadnione.



## Gleipnir

Rodzaj: serial TV | Gatunek: s.f., akcja, dramat, ecchi |  
Liczba odcinków: nieokreślona | Produkcja: © 武田  
すん・講談社/グレイブニル製作委員会 | Strona  
oficjalna: gleipnir-anime.com | Twitter: gleipnir\_anime  
| Data premiery: kwiecień 2020



# KAGUYA-SAMA WA KOKURASETAI: TENSAI-TACHI NO RENAI ZUNŌSEN 2ND SEASON

Dobra wiadomość dla wszystkich fanów tego serialu: czas oczekiwania na kontynuację dobiega właśnie końca! Osoby spotykające się z tym tytułem po raz pierwszy chciałyby zapewne dowiedzieć się czegoś na temat fabuły, a więc za pozwoleniem – dwa słowa. Kaguya Shinomiya i Miyuki Shirogane, geniusze nad geniuszami, są członkami samorządu szkolnego niezwykle prestiżowej Shuchiin Academy. Przy okazji są też w sobie zakochani, lecz żadne z nich nie kwapi się do wyznania swoich uczuć jako pierwsze – nie pozwala im na to ich duma. Innymi słowy, mieliśmy tutaj do czynienia z sympatyczną komedią romantyczną, pełną pomyłek oraz niedopowiedzeń. A co czeka bohaterów w drugim sezonie? Pozwolę sobie zażartować, że tego póki co nie wiedzą chyba nawet sami twórcy,

z udostępnionych przez nich trailerów nie wynika bowiem nic konkretnego. Ale czy to aż tak ważne? Materiału do ekranizowania wciąż jest dosyć, a za kontynuacją stoi dokładnie ta sama ekipa ze studia A-1 Pictures, czyli jakościowo nic nie powinno się zmienić. Nie pozostaje zatem nic innego, jak tylko brać się do oglądania!

## Kaguya-sama wa Kokurasetai: Tensai-tachi no Renai Zunōsen 2nd Season

Rodzaj: serial TV | Gatunek: komedia, romans, psychologiczny | Liczba odcinków: 12 | Produkcja: © 赤坂アカ / 集英社・かぐや様は告らせたい製作委員会 | Strona oficjalna: [kaguya.love](http://kaguya.love) | Twitter: [anime\\_kaguya](https://twitter.com/anime_kaguya) | Data premiery: kwiecień 2020



# KAMI NO TŌ: TOWER OF GOD

Fabula niniejszej historii opowiada nam o chłopcu imieniem Bam oraz jego jedynej przyjaciółce, Rachel. Pewnego dnia dziewczyna udaje się do tajemniczej Wieży, gdzie przepada. Bam oczywiście postanawia wyruszyć jej śladem i również dostaje się do wnętrza budowli. Poszukując przyjaciółki, będzie zmuszony stawiać czoła

rozmaitym zagrożeniom oraz wyzwaniom, którymi naszpikowane jest każde kolejne piętro Wieży. Po obejrzeniu trailerów można wywnioskować, że będziemy tu mieli do czynienia z typową historią fantasy. Nie zabraknie zatem plejady barwnych bohaterów czy różnego rodzaju stworów, można też liczyć na dynamiczne walki. Całość zdaje się być utrzymana w dosyć dramatycznym tonie podlanym sosem tajemnicy, co brzmi bardzo zachęcająco. Do oglądania skłania także występ ślicznej Satori Hayami w roli Rachel. Odpowiedzialne za produkcję serialu Telecom Animation Film jest podwykonawcą legendarnego TMS Entertainment, mającego na swoim

koncie mnóstwo uważanych już dziś za kultowe i klasyczne tytułów (zresztą nie tylko anime), a to z kolei należy obecnie do Segi. Czy ci zatwardziali w bojach, doświadczeni giganci rynku rozrywkowego, po raz kolejny zafundują nam hit? O tym przekonamy się już wkrótce...

## Kami no Tō: Tower of God

Rodzaj: serial TV | Gatunek: fantasy, akcja, przygoda, dramat | Liczba odcinków: nieokreślona | Produkcja: © Tower of God Animation Partners | Strona oficjalna: [tog-anime.com](http://tog-anime.com) | Twitter: [anime\\_ToG](https://twitter.com/anime_ToG) | Data premiery: 1.04.2020





# RE:ZERO KARA HAJIMERU ISEKAI SEIKATSU 2

Pierwsze Re:Zero było bezdyskusyjnie jednym z najcięższych isekai w historii gatunku. Ten niezwykle krwisty momentami serial wstąpił się wśród fanów bezlitosnym plotem fabularnym, odbierającym widzom jakąkolwiek nadzieję. Opowiadał historię młodego chłopaka imieniem Subaru, który zwyczajowo dla isekai, przeniósł się do krainy fantasy. Zgodnie z kanonami gatunku, Subaru otrzymał również specjalną umiejętność: była nią możliwość powrotu do określonego punktu w czasie poprzez... własną śmierć. Nie trzeba chyba wyjaśniać, jakie możliwości dawało to scenarzystom – wystarczy powiedzieć, że wykorzystywano je niezwykle skwapliwie. Co rusz pakowano więc bohatera w totalnie beznadziejną sytuację, zabijając go lub zmuszając do popełnienia samobójstwa, a następnie rozpaczliwego poszukiwania sposobu na uniknięcie znanego mu już fatalnego zakończenia. W chwili, gdy piszę te słowa, serial jest emitowany w wersji „director's cut” z dodatkowymi scenami, a premiera drugiego sezonu rozpocznie się już wkrótce. Z dostępnych na ten moment materiałów można wywnioskować, że dojdzie w nim wreszcie do spotkania ze wspomnianą wielokrotnie wiedźmą o imieniu Satella. Szczerze mówiąc, nie wiem, czy mam ochotę ponownie zanurzać się w ten depresyjny świat, ale wiele osób nie mogło

doczekać się ciągu dalszego. Trzy i pół roku to spory kawałek czasu, lecz oto czekanie dobiegło końca. Pozostaje zatem życzyć, hm, dobrej zabawy.



## Re:Zero kara Hajimeru Isekai Seikatsu 2

Rodzaj: serial TV | Gatunek: fantasy, dramat psychologiczny, thriller | Liczba odcinków: nieokreślona | Produkcja: © 長月達平・株式会社KADOKAWA刊/Re:ゼロから始める異世界生活2製作委員会 | Strona oficjalna: re-zero-anime.jp/tv/ | Twitter: Rezero\_official | Data premiery: kwiecień 2020

# YAHARI ORE NO SEISHUN LOVE COMEDY WA MACHIGATTEIRU. KAN

Serial ten trafił do mnie dzięki pragmatycznemu oraz cynicznemu głównemu bohaterowi, który wraz z dwoma koleżankami działa w specjalnym szkolnym klubie, zajmującym się doradztwem przy rozwiązywaniu różnego rodzaju skomplikowanych problemów natury międzyludzkiej. Całkiem przyjemnie oglądało się nastolatków usiłujących radzić sobie w nowych, nieznanym im jeszcze sytuacjach. Tym bardziej że fabuła przewidywała dogłębną analizę psychologiczną postaci, ułatwiając tym samym zrozumienie motywów ich działania. Od premiery drugiego sezonu minęło już pięć lat, więc zdążyliśmy zapomnieć o słodko-kwaśnych czasami doświadczeniach bohaterów, lecz oto najwyższy czas na odświeżenie wspomnień! Stanie się to możliwe już wkrótce, za sprawą nadchodzącego trzeciego sezonu. Ze spokojnym sumieniem polecam to anime waszej uwadze, aczkolwiek ostrzegam: do pełni dobrej zabawy

wypada wcześniej zaliczyć poprzednie dwa sezony, bo bez znajomości naprawdę sporej liczby postaci i wzajemnych zależności między nimi zbyt wiele nie zrozumiecie.



## Yahari Ore no Seishun Love Comedy wa Machigatteiru. Kan

Rodzaj: serial TV | Gatunek: komedia, dramat, romans, okruciny życia | Liczba odcinków: 12 | Produkcja: © 渡航、小学館/やはりこの製作委員会はまちがっている。完 | Strona oficjalna: tbs.co.jp/anime/oregairu/ | Twitter: anime\_oregairu | Data premiery: kwiecień 2020

# LISTENERS

Fabula Słuchaczy zdaje się być zakrecona niczym faworki w karnawale. Jest w niej mowa o niejakim Echo, chłopcu mieszkającym w mieście Liverchester. W świecie, w którym przyszło mu żyć, nie istnieje jednak coś takiego jak muzyka. Pewnego dnia, podczas swoich zwyczajowych wykopalski na śmietniku, Echo trafia na tajemniczą Myū, dziewczynę z gniazdem jack w okolicy talii. Myū jest niejaką Modlitwą, cokolwiek miałyby to znaczyć, z kolei wspomniane gniazdo służy do podłączenia, a następnie pilotowania... bojowego mecha! I to by było na tyle w kwestii faktów nie wywołujących uniesienia brwi czy drapania się po głowie ;) – resztę sensownych informacji dopowiadają trailery. Będzie zatem wspólna podróż, będą także wspomniane (wielkie) roboty i inni piloci. Zbierając to wszystko do kupy, chyba zapowiada się kolejne anime pełne akcji oraz mechów, utrzymane w muzycznych klimatach. Produkcja jest w pełni oryginalna, a odpowiedzialne za nią studio MAPPA ma już na swoim koncie kilka innych podobnych „dziwadłek”. Nawet designy postaci zdają się być nietypowe, ale nie ma co oceniać serialu po samym wyglądzie – ocenimy, gdy ujrzymy. I usłyszymy.



## LISTENERS

Rodzaj: serial TV | Gatunek: akcja, mechy, muzyka | Liczba odcinków: nieokreślona | Produkcja: © 1st PLACE・スロウカーブ・Story Riders/LISTENERS製作委員会 | Strona oficjalna: listeners.rocks | Twitter: listeners\_PR | Data premiery: 3.04.2020



# HŌKAGO TEIBŌ NISSHI

Oto kolejna propozycja o nieco zaskakującej tematyce. Hina jest spokojną uczennicą, preferującą spędzanie wolnego czasu w domu. Po przeprowadzce w nadmorskie okolice, spacerując w pobliżu wału przeciwpowodziowego, spotyka jedną ze starszych koleżanek z nowej szkoły. Za namową dziewczyny, pomimo swojej niechęci do wodnych stworzeń, Hina dołącza do klubu wędkarskiego. Wystarczy jednak kilka udanych połowów zakończonych smaczną konsumpcją, aby jej podejście do tematu zaczęło się diametralnie zmieniać...

Japończycy wciąż nie przestają zaskakiwać swoją pomysłowością. Miałem już w swoim życiu do czynienia z różnymi grami o łowieniu ryb, wydanymi głównie na automaty i stare konsole, ale z anime o takiej tematyce spotykam się po raz pierwszy. Zapytaście, co jest niby porywającego w typowych wielkokokich, słodkich moe lolitkach z lubością oddających się połowom? Odpowiadam więc: mogący tu wystąpić aspekt edukacyjny, dotyczący zarówno morskiej fauny, jak i sprzętu wędkarskiego. Oczywiście przy założeniu, że twórcy nie skupią się wyłącznie na bohaterkach. Ale odpowiedzialne za produkcję studio Doga Kobo to starzy

wyjadacze, mający na swoim koncie wiele udanych tytułów i z tego właśnie faktu wypływa nadzieja na dobry produkt. Pora zatem przygotować słoik na przynętę oraz porządne kalosze – tak na wszelki wypadek.



## Hōkago Teibō Nisshi

Rodzaj: serial TV | Gatunek: komedia, okruchy życia  
| Liczba odcinków: nieokreślona | Produkcja: © 小坂泰之 (秋田書店) / 海野高校ていぼう部 | Strona oficjalna: teibotv.com | Twitter: teibo\_bu | Data premiery: kwiecień 2020



# Ghibli na Netfiksie

O legendarnym już dziś, a dla wielu osób wręcz kultowym, studiu Ghibli, słyszeli absolutnie wszyscy szanujący się fani japońskiej animacji i nie tylko. Mimo tego dla porządku wypada przypomnieć, że powstało ono 15 czerwca 1985 w Tokio, gdzie do dziś ma swoją siedzibę, a jednym z jego głównych założycieli jest **Hayao Miyazaki** – chyba najbardziej rozpoznawalna twarz przemysłu anime poza granicami Japonii, uznany na całym świecie znakomity reżyser i animator. Produkcje studia Ghibli trafiają do absolutnie każdej grupy wiekowej, czyniąc z nich fantastyczne kino rodzinne. Dlatego wszystkich fanów z pewnością ucieszy informacja, że począwszy od 1 lutego bieżącego roku Netflix stopniowo udostępnia kolejne filmy z tej wytwórni. Pierwsza porcja udostępnionych tytułów to: *Laputa: Castle in the Sky* / *Laputa – podniebny zamek* (1986), *My Neighbor Totoro* / *Mój sąsiad Totoro* (1988), *Kiki's Delivery Service* / *Podniebna poczta Kiki* (1989), *Only Yesterday* / *Powrót do marzeń* (1991), *Porco Rosso* / *Szkarłatny pilot* (1992), *Ocean Waves* / *Szum morza* (1993) i *Tales from Earthsea* / *Opowieści*

z *Ziemiomorza* (2006). Począwszy od 1 marca oferta poszerzyła się o: *Nausicaä of the Valley of the Wind* / *Nausicaä z Doliny Wiatru* (1984), *Princess Mononoke* / *Księżniczka Mononoke* (1997), *My Neighbors the Yamadas* / *Rodzinka Yamadów* (1999), *Spirited Away* / *Spirited Away: W krainie bogów* (2001), *The Cat Returns* / *Narieczona dla kota* (2002), *Arrietty* / *Tajemniczy świat Arrietty* (2010) oraz *The Tale of The Princess Kaguya* / *Księżniczka Kaguya* (2013), a w kwietniu br. dojdą również: *Pom Poko* / *Szopy w natarciu* (1994), *Whisper of the Heart* / *Szept serca* (1995), *Howl's Moving Castle* / *Ruchomy zamek Hauru* (2004), *Ponyo* (2008), *From Up on Poppy Hill* / *Makowe wzgórze* (2011), *The Wind Rises* / *Zrywa się wiatr* (2013) i *When Marnie Was There* / *Marnie*. Przyjaciółka ze snów (2014). Pominęto jedynie *Grave of the Fireflies* / *Grobowiec świetlików* (1988), ze względu na bardzo dramatyczną, wojenną tematykę. Wszystkie filmy dostępne są z napisami w 28 językach, dzięki czemu mają szansę trafić do każdego odbiorcy na całym świecie. Nic, tylko oglądać, wspominać lub nadrabiać ewentualne zaległości!



© Studio Ghibli







# ID:INVADED

イド：インヴェイデッド

Id:Invaded  
Rodzaj: serial TV  
Gatunek: science fiction,  
thriller  
Liczba odcinków: 13  
Produkcja: © ID:INVADED  
Society

DWIE MINUTY – TYLE CZASU *ID:INVADED* POTRZEBUJE, ŻEBY JASNO DAĆ DO ZROZUMIENIA, JAK DZIWNYM, ORYGINALNYM I NIETUZINKOWYM ANIME BĘDZIE; A W DODATKU OBIETNICA ZŁOŻONA NA WSTĘPIE Z CZASEM WCAŁE NIE SŁABNIE, KOLEJNE ODCINKI INTRYGUJĄ Z JESZCZE WIĘKSZĄ SIŁĄ.

Jarosław Kowal

## RAPORT ANTYBOHATERA

W tych początkowych minutach poznajemy Sakaido, człowieka dosłownie w rozsypce – jego ciało rozdzieliło się na wiele elementów, ale po chwili zrozumiałej paniki zostaje na powrót poskładane (poza kilkoma brakującymi elementami). Szybko okazuje się jednak, że nie tylko Sakaido uległ dezintegracji, ale również cały otaczający go świat. Gdybyśmy nie dysponowali żadnymi dodatkowymi informacjami, na pewno takie realia wzbudzałyby jeszcze większą ciekawość, ale że wszyscy czytamy kilkuzdaniowe opisy udostępniane przez dystrybutorów przed wybraniem nowego anime, więc już na starcie jasne będzie, że trafiliśmy do chaotycznego umysłu mordercy, a Sakaido to detektyw, którego

Strona oficjalna





zadaniem jest poskładanie tych wszystkich elementów w całość, zarówno w sensie dosłownym, jak i w ramach śledztwa.

*Id:Invaded* to jeden z coraz rzadszych współcześnie przypadków, gdy anime poprzedza mangę. Taka kolejność rzuca więcej wyzwań, bo zainteresowanie tworzy się od zera, scenariusz trzeba zamówić, nie adaptować, a finansowe ryzyko jest znacznie większe. Jak przeszłość jednak pokazuje, warto postawić na tę kartę – chociażby *Cowboy Bebop*, *Neon Genesis Evangelion* czy *Samurai Champloo* to przecież tytuły, których nikomu przedstawiać nie trzeba. Na pierwszy rzut oka historia wyreżerowana przez Ei'a Aokiego (odpowiedzialnego między innymi za świetne *Re:Creators*) może trochę przypominać opowiadanie *Report mniejszości* Philipa K. Dicka (i zrealizowany na jego podstawie film Stevena Spielberga), ale scenariusz Otaro Maijo ma wyraźnie mroczniejszy charakter. Do umysłu zabójcy nie da się bowiem wkraść, zanim ten dokona zbrodni, a w dodatku może do niego wejść tylko ktoś, kto sam odczuwa morderczą żądzę. Sakaido z miejsca staje się więc antybohaterem, jego prawdziwa tożsamość to Akihito Narihisago, który wciąż szuka zemsty na mordercy swojej córki i w rezultacie stracił prawo do wykonywania zawodu detektywa... a przynajmniej w normalnym zakresie.

## PORTRET MORDERCY

Umysł psychopaty to temat fascynujących badań psychologicznych od dekad, a nawet nie tylko psychologicznych, bo np. chociażby Cesare Lombroso doszukiwał się manifestacji zła w cechach antropometrycznych człowieka (co na szczęście wiele lat temu zostało obalone). Wniknięcie w myśli zbrodniarza od zawsze fascynowało także świat sztuki, chociażby w słynnym *Henry – Portret seryjnego mordercy* albo w japońskim kinie, na przykład *Tsumetai Nettaigyo* Siona Sono, *Wyrok należy do nas* albo w nieco lżejszej

odstępie w *Wyznaniach mordercy* sprzed trzech lat. *Id:Invaded* jest natomiast wizją o tyle ciekawszą, że nie przedstawia jednej spójnej teorii związanej z przyczynami nasilania się niemożliwych do opanowania morderczych pragnień, a raczej sprowadza ten stan świadomości do bezładnego zlepku przeżyć, wspomnień, przemyśleń i instynktów uchwyconych nie w narracji, która mogłaby podsuwać wyjaśnienia, lecz w równie nieskładnych obrazach. To niczym nieskrępowane popuszczenie wodzy fantazji i raczenie widzów scenami, które można interpretować na wiele sposobów, ale nigdy nie można mieć pewności co do słuszności własnego punktu widzenia, co jest największym atutem *Id:Invaded*.

Wnętrze głowy mordercy może tu przypominać igrające z doświadczeniami wzrokowymi grafiki Mauritsa Cornelisa Eschera, osamotnioną wieżę otoczoną przez wysoki wodospad, kręcący się w kółko pociąg bez początku i końca albo płonące osiedle pełne zwęglonych zwłok; a w dodatku główny, powracający w kilku odcinkach antagonistą został zainspirowany (jeżeli nie skopiowany) czymś tak przyziemnym i zwyczajnym, jak whisky marki Johnnie Walker. Takie niedookreślone symbole można tu poddawać wielopoziomym analizom („Id” znalazło się w tytule nie bez przyczyny, to nawiązanie do tego, co Zygmunt Freud zwykł nazywać „prawdziwą rzeczywistością psychiczną”, ale jego tezy również zostały niemal w całości obalone przez współczesną naukę), tym bardziej że Sakaido konfrontuje się z nimi z własnym bagażem tragicznych doświadczeń. Jednak wgryzanie się w te wszystkie wskazówki nie jest od widza wymagane. Równie intensywne doznania zapewnia samo podziwianie fantazyjnych mikroświatów stworzonych w każdym kolejnym odcinku przez obłąkaną psychikę człowieka.

## BRUTALNA RZECZYWISTOŚĆ

Przewrotnie to właśnie te odrealnione sceny okazują się najbardziej rozrywkowe, wypełnione akcją, pojedynkami i wybuchami, a najmroczniejsze oblicze *Id:Invaded* ujawnia się w świecie rzeczywistym. Ten rozdział świetnie zresztą demaskuje sam Akihito Narihisago we wspomnieniu z kostnicy, gdzie jego córka z idealnie wyglądającą twarzą leży pod czystym kawałkiem materiału, a jednocześnie wyprany z emocji ojciec wyznaje: „To wcale tak nie wyglądało” i ze szczegółami opisuje szkody, jakie zostały wyrządzone zmasakrowanej dziewczynce.

Analogicznie, po wniknięciu w głębi umysłu szaleńca zwanego *Pirotechnikem*, można ujrzeć snajpera zabijającego przypadkowe osoby uwięzione na wąskiej przestrzeni bez drogi ucieczki, a w rzeczywistości poznajemy człowieka omamionego anarchistyczną ideą społeczeństwa pozbawionego empatii, które zasługuje jedynie na śmierć. „Martwi zanim zaczęli żyć” – tak Pirotechnik widzi dzisiejszych ludzi, ale w tej iscie punkowej



ideologii popada w paranoję, co Narihisago wykorzystuje, by popchnąć go do samobójstwa. Granica pomiędzy dobrem a złem zostaje w takim ujęciu nie tyle zaburzona, co całkowicie wymazana i zastąpiona impulsywną naturą człowieka, która pozwala mu być w jednej chwili „dobrym”, a w drugiej do szpiku kości „złym”.

## ŚREDNI DETEKTYW, DOBRY PSYCHOLOG

Największym rozczarowaniem *Id:Invaded* mogą być stawiane przed Sakaido/Narihisago zagadki. Wywody dedukcyjne, nawet jeżeli poprowadzone w interesujący sposób, często zwieńczone są banalnym wnioskiem albo odnalezieniem dowodu w sprawie bez wkładu większego wysiłku (na przykład zajrzenie pod zwłoki). Nie ma tutaj zaskakujących zwrotów akcji, jedno śledztwo zajmuje zazwyczaj jeden dwudziestominutowy odcinek, co siłą rzeczy jest zbyt krótkim metrażem, by pozwolić na rozwijanie kilku wątków jednocześnie. Zdaje się, że znacznie lepiej sprawdziłoby się zmniejszenie liczby ofiar na rzecz wyższego poziomu skomplikowania. Nieustannie powraca wprawdzie postać Johna Walkera wskazująca na istnienie szerszego kontekstu, który wszystkie śledztwa połączy w jedno, niemniej pozostaje niedosyt, gdy tak umiejętnie skonstruowany thriller psychologiczny cierpi na niedostatek tajemniczości.

*Id:Invaded* nie jest najlepszym anime detektywistycznym, jest za to świetną analizą szaleństwa i stopniowego popadania w jego sidła, a w dodatku zobrażoną w oryginalny, często zaskakujący sposób, co sprawia, że przemyślenia wygłaszane przez bohaterów zostają w pamięci na długo po seansie i zachęcają do własnej refleksji. Anime prowokujące do myślenia zawsze zasługuje na uwagę i chociażby dlatego warto po te trzy nacie odcinków sięgnąć.





Jibaku Shōnen Hanako-kun  
 Rodzaj: serial TV  
 Gatunek: fantastyka, komedia,  
 tajemnica  
 Liczba odcinków: 12  
 Produkcja: あいだいろ/SQUARE  
 ENIX・「地縛少年花子くん」  
 製作委員会

UTRZYMANA W KOMEDIOWYM TONIE  
 OPOWIEŚĆ OPARTA NA POPULARNEJ MIE-  
 JSKIEJ LEGENDZIE. JEDEN Z NAJLEPSZYCH  
 TYTUŁÓW KOŃCĄCEGO SIĘ SEZONU!

Marcin Świątoniewski

Japończycy bardzo lubią straszyć się na-  
 wzajem już od najmłodszych lat. Wszela-  
 kie historie o duchach, czerpiące niekiedy  
 pełnymi garściami z ich własnej mitologii,  
 są na porządku dziennym (choć głównie  
 nocnym). Nawet każda szanująca się szko-  
 ła posiada jakieś tajemnice z dreszczykiem.

Dość popularna jest chociażby legenda  
 o przeklętych schodach, wedle któ-  
 rej stąpienie na konkretny stopień  
 kończy się bardzo ponuro dla nicze-  
 go nieświadomej ofiary. Jako kolej-  
 ny przykład można przytoczyć opo-  
 wieść o otwierającej się zawsze o godzinie  
 czwartej po południu mistycznej bibliotecz-  
 nej pełnej białych, czarnych oraz czerwonych  
 książek. Są one dedykowane jakieś kon-  
 kretniej osobie: biała – wciąż żyjącej, czarna  
 – zmarłemu. A czerwone? No cóż, tych nie  
 wolno czytać pod absolutnie żadnym pozo-  
 rem, więc skąd mógłbym to wiedzieć... ;)

Ale jedną z najbardziej znanych i popular-  
 nych opowieści jest (miejska) legenda  
 o *Hanako z toalety*. Jej geneza bywa różna,  
 w zależności od regionu pochodzenia danej  
 wersji, lecz nie czas ani miejsce to na dokład-  
 ne roztrząsanie każdej z nich – zachęcam  
 do własnoręcznych poszukiwań, bo sprawa  
 jest nader ciekawa. Generalnie ich wspól-  
 nym elementem jest płeć, wygląd i miejsce  
 przebywania ducha: to dziewczynka w czer-  
 wonej sukience z charakterystyczną fryzurą  
 (tak zwany „bob cut”), zajmująca trzecią ka-  
 binę toalety na trzecim piętrze. Wedle owej  
 legendy, trzykrotne zapukanie do drzwi tejże  
 kabiny przywoła Hanako, która za określoną  
 cenę spełni nasze życzenie.

I ta właśnie legenda posłużyła za podstawę  
 do stworzenia wciąż wydawanej mangi oraz  
 opartego na niej serialu anime. 15-lletnia Nene  
 Yashiro przyzywa ducha zmarłej dziewczynki,  
 chcąc prosić ją o powodzenie w miłości. Ku  
 jej zdumieniu, Hanako okazuje się chłopcem,  
 mówiącym zniewieściałym głosem Megumi  
 Ogaty (Shinji z Neon Genesis Evangelion i Ha-  
 ruka z Sailor Moon wiecznie żywi!). Ostrze-

Strona oficjalna.



地縛少年  
 はなこ  
 花子くん

JIBAKU SHŌNEN HANAKO-KUN





ga on bohaterkę przed niebezpieczeństwami wynikającymi z korzystania z jego usług, lecz pomimo dobrej rady niepokorna Nene sama pakuje się w kłopoty. Dziewczyna zostaje przeklęta i mało co nie pada ofiarą innego pozaziemskiego bytu. Uratowana przez Hanako od losu gorszego niż śmierć, będzie teraz musiała spłacać dług, pracując jako jego asystentka. Lista obowiązków przewiduje między innymi pilnowanie równowagi pomiędzy światem ludzkim a duchowym, jak również... regularne, dokładne sprzątanie toalety. Ekipę z czasem uzupełniają pochodzący z szanowanej rodziny egzorcystów gorącokrwisty blondynek **Kō Minamoto**. Jedną z jego aspiracji jest odesłanie Hanako w zaświaty na zawsze. Jednak już podczas pierwszego spotkania zakończonego próbą egzorcyzmów, duch z lekkością motyla pokazuje młodemu adeptowi, że troszkę przecenił swoje możliwości, a ich „walkę” najlepiej opisuje klasyczny cytat „kończ waść, wstydu oszczędź!”. Nie mając zatem innego sposobu kontrolowania poczynąń Hanako, Kō – ku zgrozie swojego starszego brata, genialnego egzorcysty – postanawia się z nim zaprzyjaźnić.

Pomimo dość ponurej na pierwszy rzut oka tematyki niniejszej historii, przez większość czasu mamy tu do czynienia ze znakomitą komedią. Część serwowanych widzowi żartów sytuacyjnych oraz słownych jest w stanie rozbawić umarlaka. Nie chcę zepsuć wam ani jednej z tych scen, dlatego wyjątkowo nie pokuszę się o żadne przykłady. W każdym bądź razie generalnie można odnieść wrażenie, iż prawdziwie wesołe życie zaczyna się po śmierci. Jednak pogląd ten korygują smutne i depresyjne sceny, jakich także tu nie brak. Powody, dla których znaczna część pozaziemskiej obsady serialu skończyła w obecnej postaci lub zachowuje się tak, a nie inaczej, mają zazwyczaj związek z jakąś osobistą tragedią. Opowieść skonstruowana jest bardzo przemyślnie, na zasadzie jednej tajemnicy goniącej drugą. Odpowiedź na konkretne pytanie najczęściej budzi kolejne wątpliwości, te zaś z czasem zaczynają łączyć się ze sobą, ujawniając główną intrygę spinającą wszystko w zgrabną fabularną całość. Dzięki temu nigdy nie bywa nudno – atmosfera niepewności oraz niedopowiedzeń nie słabnie ani na chwilę, skutecznie trzymając widza przed ekranem.

Nietypowa historia zasługuje na nietypową oprawę, z czego odpowiedzialne za wersję animowaną studio **Lerche** wywiązało się perfekcyjnie. Technika użyta do jej produkcji pachnie mi z daleka *cel shadingiem*. Mówiąc w skrócie, wyrenderowany komputerowo obiekt zostaje ocieniowany w pewien określony sposób, dzięki czemu traci swoją „plastikowość”, przypominając po tym zabiegu ręcznie rysowaną, płaską grafikę dwuwymiarową. Mocno pogrubione momentami kontury obiektów znacząco uwypuklają je w stosunku do tła, znakomicie zwiększając czytelność obrazu. Użyta w serialu kolorystyka także wyróżnia się na plus. Pomimo zwyczajowo bogatej palety barw, całość utrzymana jest w czerwono-brązowej tonacji, kojarzącej się ze starymi fotografiami. Bardzo spodobało mi się też zmyślne kadrowanie, momentami jako żywo przypominające mangę. Otoczeni ramkami bohaterowie bywają wówczas nieruchomi, animacja obejmuje wyłącznie wybrane małe detale,



a całości dopełniają ewidentnie komiksowe onomatopeje. Doprawdy, nie wyobrażam sobie lepszej metody wizualizacji w przypadku opowieści o duchach i tajemnicach – świetna robota!

Same designy postaci również są rewelacyjne. Naprawdę ogromne oczęta dziewcząt oraz potargane fryzury chłopców to właśnie te czynniki, które dawno temu przyciągnęły mnie do anime i wciąż niezmiennie trafiają w moje gusta. No i te odlotowe minki – w ich „strzelaniu” przoduje zwłaszcza Nene. Uwielbiam sceny, gdy jej wspomniane powyżej wielkie oczy zamieniają się w dwa małe guziczki, niczym u szmacianej laleczki, którą nota bene wówczas przypomina – po prostu KAWAII! Czego tu chcieć więcej? Hmm, może by tak jeszcze łatwo wpadający w ucho rockowy utwór towarzyszący czołówce (Chibaku Shōnen Band – No.7) albo melodyjna piosenka z dużą ilością smyczków na zakończenie odcinka (Akari Kitō – *Tiny Light*)...? Oczywiście, obecne! Nie mam więcej pytań, Wysoki Sądzie – świadek jest wolny.

Przyznaję, że z lekkim przerażeniem czytam swoje powyższe słowa. Dlaczego? Bo wypadłoby zrównoważyć zachwyty wypunktowaniem jakichś konkretnych wad, a tymczasem jakoś żadne nie przychodzą mi na myśl... Interesująca historia nie z tej ziemi zaserwowana na wesoło, wszechobecny powiew tajemniczości, sympatyczni bohaterowie, klimatyczna oprawa całości – po prostu nie mam do czego się przyczepić, a po co na siłę szukać dziury w całym? Z czystym sumieniem polecam *Jibaku Shōnen Hanako-kun* absolutnie wszystkim widzom. Oczywiście nie oznacza to, iż omawiana pozycja nie posiada żadnych wad, bo takowe produkcje nie istnieją. Lecz w tym wypadku będziecie zmuszeni znaleźć je sobie sami, do czego jeszcze raz gorąco zachęcam.



# Eizōken ni wa TE WO DASU NA!

## 映像研には手を出すな!

Anime o trzech dziewczynach, które chcą stworzyć własne anime, nie mogło okazać się przedsięwzięciem napędzanym jedynie fabułą. Wiarygodność takiej produkcji zależy w przeważającym stopniu od animatorskich umiejętności twórców i natychmiast przykuwa uwagę właśnie do elementów formalnych. Autorzy *Eizōken ni wa Te wo Dasu na!* nie ulegli jednak presji i przygotowali istną uczę dla oczu.

Jarosław Kowal

### Mniej znaczy więcej

„Biorą pod uwagę wizualny przekaz animacji i używają go do stworzenia atmosfery” – to jedno z pierwszych zdań, jakie wypowiada główna bohaterka, Midori Asakusa. Odnosi to niby do swojego ulubionego anime – *Future Boy Conan* (czyli reżyserkiego debiutu Hayao Miyazakiego), które bezpośrednio przyczyniło się do zaistnienia marzenia o zostaniu artystką, ale tak naprawdę to Sumito Owara (autor scenariusza mangi) i Masaki Yuasa (reżyser ekranizacji, a przy okazji autor najnowszej inkarnacji znanego także u nas *Shin-chan*) deklarują za pośrednictwem jej ust swoją wizję, w której treść nie jest bez znaczenia, ale przede wszystkim stanowi pretekst do ukazania potęgi ludzkiej wyobraźni w animowanym zwierciadle.

W kolejnych scenach i odcinkach jeszcze wielokrotnie będziemy wciągani w dokonywane na ekranie analizy, które z jed-

nej strony pokazane są w bardzo zabawny sposób, z drugiej niewątpliwie mają charakter edukacyjny i są pod tym względem niezwykle ważne. Nie chodzi bynajmniej o pedantyczne zachwyty nad techniką rodem ze studenckich klubów filmowych, ale o dzisiaj coraz częściej zatracaną zdolność do spoglądania poza scenariusz. Niemal wszystkie największe dzieła japońskiej kinematografii skonstruowane zostały właśnie w takich proporcjach – *Godzilla* Ishiro Hondy, wszystkie filmy Akiry Kurosawy i niemal wszystkie Takeshiego Kitano, nawet pierwszy *Ring* Hideo Nakaty, gdzie po mistrzowsku wykorzystano sposób prowadzenia bezkonfliktowej narracji z podziałem na cztery zamiast trzech aktów znany jako *kishotenketsu*. Cały ten bogaty dorobek dowodzi, że temat wcale nie musi być oryginalny, o ile nadany zostanie mu intrygujący, nietuzinkowy kształt. W przypadku anime można odnieść wrażenie, że studia prześcigają się w tworzeniu coraz to bardziej ekstremalnych dziwactw i chociaż czasami wychodzi im to znakomicie (choćby w recenzowanym w tym numerze *Dorohedoro*), często mniej oznacza więcej, a banalnie proste historie można ukazać jako widowiskowy spektakl, czego *Eizōken ni wa Te wo Dasu na!* jest świetnym przykładem.

### Od animowanych szkiców do studia Ghibli

Zabawa z animacją w każdym odcinku przybiera inny charakter, ale każdorazowo jest to zagłębianie się w światy tworzone przez Eizōken, czyli klub anime, za którym stoją główne bohaterki – Asakusa, Kanamori i Mizusaki. Studio Science SARU (*Devilman: Crybaby*, *Ping Pong the Animation*) dokonało w tym zakresie istnych cudów, zabierając nas w podróż po ruchomych szkicach, ożywionych wstępnych koncepcjach i niekompletnych pomysłach. W tych dość krótkich sekwencjach pozostawiono wiele niedociągnięć, pustawych tła, krzywych linii, niepokrytych kolorami przedmiotów, ale nie trąci to amatorszczyzną, raczej naturalnością i pasją, z jaką każdy, kto chce zawodowo zajmować się rysunkiem, musi stawiać pierwsze kreski we własnym kajecie.

Nieprzypadkowo w jednej z pierwszych scen umieszczono nawiązanie do Hayao Miyazakiego – gdy jesteśmy w świecie „rzeczywistym”, Eizōken ni wa Te wo Dasu na! do złudzenia przypomina produkcje studia Ghibli, a w dodatku sama historia idealnie wpisuje się w typowe dla twórców *Spirited Away* czy *Mojego sąsiada Totoro* ilustrowanie zwykłego życia zwykłych nastolatków, które nagle staje przed życiową przygodą. Inspiracja Miyazakiem nie jest zresztą tylko domysłem, Masaki Yuasa wielokrotnie podkreślał, że to właśnie w nim widzi największy autorytet. Różnica między nimi jest natomiast taka, że współzałożyciel studia Ghibli robił wszystko, by oczarować widzów, a Yuasa przyjął postawę podobną do niegdyś popularnego duetu iluzjonistów, Penna i Tellera, którzy zabawiali publiczność zdradzaniem tajemnic swojego rzemiosła.

### Power trio

Chociaż mamy do czynienia z ogromnych rozmiarów laudacją na cześć całej branży anime, żadna z tych spektakularnych scen i żaden z tych różnorodnych typów animacji nie mogłyby przykuć uwagi na dłużej niż dwa-trzy odcinki, gdyby nie usytuowane w centrum wydarzeń i napędzające fabułę postacie. Midori Asakusa to pasjonatka o specyficznym spojrzeniu na świat, które bezwiednie nakazuje przekładać każde zdarzenie i każdy widok z „realnego” świata na animację. Dostrzega nawet najdrobniejsze detale i to ona najczęściej rozmywa granicę pomiędzy rzeczywistością a fikcją. Tsubame Mizusaki pochodzi z tak zwanego „dobrego domu”, a na drodze do spełnienia marzenia o pracy animatorki staje jej przede wszystkim rodzice, którzy dla swojej pociechy widzą zupełnie inne przeznaczenie. Sayaka Kanamori to z kolei postać wyjątkowa. Prawie się nie odzywa, a jeżeli już, to we flegmatyczny i pozbawiony emocji sposób. Chyba że jej umysł – szczególnie uwrażliwiony na sytuację, w których można coś ugrać dla siebie i swojej ekipy (albo po prostu zarobić) – dostrzeże szansę, wtedy gada jak najęta i zawsze stawia na swoim. Zajmuje się budżetem Eizōken, ale trudno nie odnieść wrażenia, że dała się wciągnąć w cudzą fascynację dla zabawy albo z braku lepszego pomysłu na spędzenie wolnego czasu.

Członkinie tria doskonale uzupełniają się nawzajem, ale chociaż ten krótki opis ich charakterów może sugerować, że to typowe Atomówki albo Spice Girls, gdzie siłą woli scenarzysty lub producenta grupa bardzo różnych od siebie dziewczyn znajduje wspólny język i zostaje najbliższymi przyjaciółkami, dynamika pomiędzy nimi powstaje w bardziej naturalny sposób. W prawdziwym świecie najczęściej nawiązujemy przyjaźnię z osobami o podobnych przekonaniach, wartościach czy zainteresowaniach i może właśnie dzięki temu bohaterki Eizōken ni wa Te wo Dasu na! nawet jeżeli popuszczają wodzy fantazji, latając pojazdem



przypominającym mechaniczną muchę albo sterującą olbrzymim mechem, sprawiają wrażenie bardzo przyjemnych. Wyróżnia je to na tle chociażby bohaterki Shirobako, innego anime opowiadającego historie wyciągnięte z branży, całkiem niezłego i popularnego, ale znacznie mniej realistycznego.

Zima 2020 roku to wyjątkowo udany sezon anime – dostaliśmy postapokaliptyczną groteskę w *Dorohedoro*; pochłaniający kryminał w *Id:Invaded* czy przepięknie zobrazowane fantasy w *Somali to Mori no Kamisama*. Eizōken ni wa Te wo Dasu na! wyróżnia natomiast to, że mamy do czynienia z anime o... niczym, o dziewczynach z sąsiedztwa, które chcą poświęcić się animacji. Ich życiomy nie zagraża ani zagłada, ani zakochanie, co może się wydawać niczym szczególnym, ale kiedy ostatnio oglądaliście interesujące anime, którego scenariusz nie był napędzany ani przez groźbę śmierci, ani przez narastającą miłość?



Eizōken ni wa Te wo Dasu na!  
Rodzaj: serial TV  
Gatunek: obyczajowy, komedia  
Liczba odcinków: 12  
Produkcja: © 2020 大原 晴・小学館 / 『映像研』製作委員会

Strona oficjalna





# Hoshai no Sora

## 星合の空

*Hoshiai no sora to historia opowiadająca nie tylko o soft tenisie czy trudach dojrzewania, ale także o tym, że o marzenia walczy się do samego końca.*

Paulina Rudel

### Bolesne kompromisy

Gdy 2 lata temu Kazuki Akane, twórca powiązany m.in. z seriami *Gundam* oraz *Code Geass*, zapowiedział, że wyreżyseruje anime z gatunku okruchy życia, wszyscy wstrzymali oddech. Jedni byli zaintrygowani, inni pełni wątpliwości, czy animator tak silnie powiązany z s.f. i wielkimi robotami odnajdzie się w szkolnej sportówce. Sam Akane wydawał się pełen optymizmu, opowiadając z pasją o produkcji, która na tle historii sportowej miała poruszać problemy współczesnych nastolatków. Jednak rozbudzony entuzjazm szybko opadł po już emisji początkowych odcinków, gdy światło dzienne ujrzały dwie afery.

Pierwsza dotyczyła plagiatu choreografii. Dwójka tancerzy opublikowała filmy ujawniające duże podobieństwo pomiędzy swoimi układami tanecznymi, a tymi wykonywanymi przez postacie w endingu. Ostatecznie producenci anime przyznali się do przeoczenia i przeprosili, uznając zgłoszone roszczenia.

Kolejnych powodów do burzliwych dyskusji dostarczył sam reżyser, opisując na Twitterze, jak zaledwie kilka miesięcy przed emisją serialu powiadomiono go, że anime ma zostać skrócone z 24 do 12 odcinków. Rozgoryczony Akane próbował uratować co tylko się dało, idąc na bardzo wiele bolesnych kompromisów. W rezultacie ostateczny produkt budzi mieszane uczucia swoim tempem akcji czy znaczną liczbą nierozwiniętych wątków. A jednak pomimo wielu niedociągnięć *Hoshiai no Sora* oferuje mnóstwo świetnego materiału udowadniającego, że za stworzeniem tego anime stoją twórcy pełni pasji i talentu. Przyjrzyjmy mu się zatem nieco bliżej.

### Soft ucieczka

Historia rozpoczyna się w momencie, gdy główny bohater, Maki Katsuragi, wprowadza się z mamą do nowego mieszkania. Przeprowadzka zmusza chłopaka do zmiany szkoły, gdzie szybko zaprzyjaźnia się z Kanaoko Mitsue, dziewczyną zainteresowaną animacją i rysunkiem. Choć nasz protagonista nie uprawia żadnego sportu, może pochwalić się świetną kondycją, co natychmiast zauważa Toma Shinjō, przewodniczący klubu soft tenisowego. Jak to ze szkolnymi klubami bywa, tak również i nad tym wisi groźba zamknięcia, jeśli jego członkowie nie zaczną osiągać odpowiednich wyników. Po wielu nieudanych próbach Toma w końcu rekrutuje Makiego, obiecując mu zapłatę za wygranie turnieju. Zdeterminowany bohater stopniowo stawia najgorszą drużynę w szkole na nogi, jednocześnie samemu przekonując się do soft tenisa. Jednak po pewnym czasie okazuje się, że ratowanie szkolnego klubu może być najmniejszym problemem tej grupy gimnazjalistów – wielu z nich bowiem mierzy się z niezrozumieniem i odrzuceniem ze strony najbliższych. Sam Maki przeprowadza się z miejsca na miejsce, uciekając od agresywnego ojca. Soft tenis staje się więc dla nastolatków odfekotowaniem od przytłaczającej codzienności, której prędzej czy później będą musieli stawić czoła.

### Serce we właściwym miejscu

Kazuki Akane postanowił stworzyć swoje nowe anime w bardzo konkretnym celu – by pokazać nastoletnim odbiorcom, że wszystkie ich problemy są istotne i że można je pokonać. W związku z tym *Hoshiai no Sora* przedstawia wiele toksycznych relacji, m.in. przemoc domową czy problem nadpobudliwości. Jednak z powodu wspomnianego zmniejszenia liczby odcinków mnogość dramatycznych wątków działa na niekorzyść produkcji. Niektóre z konfliktów siłą rzeczy są zarysowane dość pobieżnie, a im bliżej końca, tym coraz bardziej jesteśmy przytłoczeni

liczbą. Na szczęście reżyser zadbał o to, by w serialu znalazły się sceny, które to wynagradzają. Jako że większość dorosłych postaci odgrywa tu rolę antagonistów, młodzi bohaterowie dla kontrastu reprezentują pozytywne wartości. W trakcie trwania serialu zdobywają się na odwagę, by nie tylko rozmawiać o własnych problemach i uczuciach, ale także by wesprzeć w tym swoich przyjaciół. Twórcy nie wahają się poruszać tematów często uważanych (zupełnie niesłusznie) za kontrowersyjne, np. poświęcając jeden z odcinków Yūcie, postaci związanej ze środowiskiem LGBT. Oglądając to anime, możemy śmiało stwierdzić, że pomimo pewnych niedociągnięć serce akcji *Hoshiai no Sora* znajduje się we właściwym miejscu.

### Ile sportu w anime sportowym

Widząc, ile czasu reżyser poświęca relacjom pomiędzy bohaterami, można się zastanawiać, czy to anime na pewno należy zaliczyć do gatunku sportowych. Jednak fani tychże mogą odetchnąć z ulgą, gdyż soft tenis jest bardzo istotnym elementem tego serialu. Już w pierwszych odcinkach zostają nam przedstawione różne kwestie techniczne, takie jak role zawodników grających w parach czy poprawne chwytanie rakiety tenisowej. W ciągu 12 odcinków rozgrywa się sporo sparingów, a nasi bohaterowie biorą udział w swoim pierwszym turnieju. Pod względem animacji przedstawiane rozgrywki prezentują się zadowalająco. Choć twórcy mogliby używać mniej statycznych kadrów, to jednak nadrabiają to świetnymi ujęciami podań i ataków. Warto również zaznaczyć, że *Hoshiai no Sora* nie podąża utartym schematem wielu sportowych anime – zamiast bohaterów o nadzwyczajnych zdolnościach, którzy po sromotnej klęsce stają się czempionami, dostajemy grupę zwykłych gimnazjalistów realistycznie pracujących na swój sukces.

### Jakość w szczegółach

Produkcja prezentuje się dosyć oryginalnie pod jeszcze dwoma względami – designem wnętrza oraz reżyserią. Twórcy postarali się, by pomieszczenia w których funkcjonują bohaterowie reprezentowały nie tylko ich osobowości i zainteresowania, ale również ich stany emocjonalne. Świetnym przykładem jest projekt jadalni w domu Nao Tsukinose. Pomieszczenie jest tu przedstawione w zimnych barwach i wygląda bardzo pusto, wręcz sterylne, co może przywołać na myśl niezdrową relację bohatera z rodzicami.

W jednym z wywiadów Kazuki Akane wspominał, że pragnie, by *Hoshiai no Sora* nie tylko korzystało ze znanych już technik animacji i reżyserii, ale również dodało coś od siebie. W związku z tym anime nieraz zaskakuje nas pewnymi ujęciami, m.in. sceną, podczas której bohaterowie skupiają się na bieganii tak bardzo, że warstwa wizualna zostaje pozbawiona pełnej palety kolorów. Jednak najciekawiej przedstawiane są momenty dramatyczne. Reżyser obrazuje je poprzez różnego rodzaju zakłócenia – niespodziewanie zanikający dźwięk, nagłe cięcia w trakcie czyjejś wypowiedzi czy powtarzające się ściemnianie obrazu. Zabiegi te tworzą konkretną atmosferę i dają widzowi jasny sygnał, że właśnie dzieje się coś, co nie powinno mieć miejsca. Wyłupując podobne szczegóły, można z łatwością zauważyć, jak bardzo twórcy byli zaangażowani w ten projekt.

### Co mogliśmy dostać

Po seansie nasuwa się pewne pytanie: kto wie, co moglibyśmy dostać, gdyby nie wykalulowane decyzje biznesmenów finansujących ten projekt? Mimo to warto dać szansę temu anime, gdyż dostarcza widzowi wielu cennych emocji. A nuż ta niepozorna grupka gimnazjalistów grająca w soft tenisa pokaże wam nie tylko to, jak ratują siebie nawzajem, ale także – dając wam przykład – uratują również i was?

Hoshiai no Sora  
Rodzaj: serial TV  
Gatunek: dramat,  
sport, okruchy życia  
Liczba odcinków: 12  
Produkcja: 〇 赤根和樹・エイトビット/  
星合の空製作委員会

Strony oficjalne.





NIESZCZEGÓLNIE ORYGINALNE, ALE DOBRZE NAPISANE I CIEKAWIE ZREALIZOWANE ANIME MOŻE BEZ RESZTY POCHŁONAĆ, CZEGO W OSTATNIM CZASIE NAJLEPSZYM PRZYKŁADEM JEST *KIMETSU NO YAIBA* – PROSTA, ALE PASJONUJĄCA HISTORIA. JEŻELI JEDNAK SZUKACIE CZEGOŚ NAPRAWDĘ ORYGINALNEGO, CZEGOŚ, CO OD PIERWSZYCH SEKUND ZASKOCZY WAS I DO OSTATNICH NIE POZWOLI SIĘ OTRZĄSNAĆ, TO W TYM SEZONIE *DOROHEDORO* WŁAŚCIWIE NIE MA KONKURENCJI.

Jarosław Kowal

### GROTESKOWA POSTAPOKALIPSA

Te pierwsze sekundy to widok wyłaniającej się z ciemności głowy, która okazuje się znajdować w przetyku człekokształtnego „reptilianina” o imieniu Caiman, a w dodatku po drugiej stronie (wewnątrz przetyku), zaciśnięta przez wielkie kły, znajduje się... druga głowa. Po oddaleniu kadru okazuje się, że niecodzienne spotkanie w paszczy rozgrywa się w postapokaliptycznym świecie, w dodatku istnieją w nim także magia oraz sztuki walki umożliwiające łamanie kości z taką łatwością, jakby były suchymi gałązkami; a wszystko to przyprawiono obfitą ilością lejącej się na prawo i lewo posoki. Zapoznanie się z tak wieloma dziwnymi elementami świata przedstawionego zajmuje zaledwie dwie minuty, ale niemal każda kolejna zawiesza poprzeczkę jeszcze wyżej, zabierając widzów w szaloną podróż dorównującą absurdowi *Bobobo-bo Bo-bobo*, zawrotnej akcji *Kill la Kill* czy poznawaniu zindywidualizowanych, dokładnie przemyślanych po-

staci nawet z najodleglejszego planu niczym w *JoJo's Bizarre Adventure*, ale w mroczniejszym, brudnym, porównywalnie groteskowym wydaniu.

### MANGA, KTÓREJ NIE DA SIĘ ZEKRANIZOWAĆ

Manga *Dorohedoro* zadebiutowała dwadzieścia lat temu, ale jej ostatni tom ukazał się dopiero w listopadzie 2018 roku. Q Hayashida poświęciła temu tytułowi właściwie całą swoją dotychczasową karierę, włożyła w niego tak wiele energii i wykrzesła z siebie tak ogromne pokłady fantazji, że trudno nie zarazić się emanującą od niej pasją. Jej specyficz-

Strona oficjalna



Dorohedoro  
Rodzaj: serial TV  
Gatunek: postapokalipsa,  
czarna komedia  
Liczba odcinków: 12  
Produkcja: © 2020 林田球・小学館 / ドロヘドロ製作委員会



ny, niemalże zinyowy styl wypełniający każdy kadr szczegółami (może mniej wyrafinowany od Kentaro Miury, ale równie „gęsty”) od lat uchodził jednak za niemożliwy do zekranizowania i wielu oddanych fanów zaraz po ogłoszeniu prac nad wersją animowaną powątpiewało, czy rezultat będzie w stanie dorównać pierwowzorowi.

Na szczęście reżyser Yuichiro Hayashi (znany chociażby z *Kakegurui*) i studio MAPPA (*Zankyo no Terror*, *Yuri!!! on Ice* czy *Dororo*) nie zawiedli i przenieśli *Dorohedoro* na ekrany z ogromną dbałością o detale, ze znakomicie animowanymi scenami walk (wsparcie CGI ani trochę nie przeszkadza) oraz potężną dawką brutalności, lejącą się litrami krwią, a nawet gore rodem z body horroru. Największe brawa należą się jednak komuś innemu – to Shinji Kimura zadbał o stworzenie wyjątkowo pięknych i detalicznych tła, które zmuszają do zatrzymywania seansu i przyglądania się stopklat-

kom niczym dziełom sztuki. Nie powinno to zresztą dziwić, Kimura pracował między innymi przy *Akirze*, *Moim sąsiedzie Totoro*, *Tekkonkinkreet* czy *Tenshi no Tamago*.

Jak nietrudno się domyślić, *Dorohedoro* to pozycja przeznaczona wyłącznie dla dorosłych widzów, ale warto podkreślić, że tylko dla tych, którzy mają żołądki ze stali i żadne obrzydliwstwo nie jest w stanie ich odstraszyć. Mamy tutaj na przykład tak paskudne widoki, jak zerwana z czaszki twarz wisząca na zębach naszego „reptilianina” po nie do końca udanej próbie wyzwolenia jednej z ofiar z jego potężnych szczęk albo widowiskowy hold dla George’a A. Romero w odcinku zatytułowanym *Noc żywych trupów*, gdzie zombie szlachtowane są z fantazją, jakiej nie powstydziłby się twórcy *Corpse Party: Tortured Souls*. Różnica jest natomiast taka, że kontekst nigdy nie jest śmiertelnie poważny, a raczej wypełniony najczarniejszym poczuciem humoru, jakie jesteście sobie w stanie wyobrazić. Krew nie leje się strumieniami po to, żeby zszokować widza najtańszym możliwym chwytem, ale po to... by nas rozbawić.

#### ANI JEDNEJ KLISZY

Jeżeli obedrzeć fabułę z pobocznych wątków, może zostać sprowadzona do jednego zdania – *mag zmienia głowę pewnego człowieka w głowę krokodylomorfa, a ten próbuje ustalić, kto i dlaczego zgotował mu taki los oraz jak cofnąć klątwę*. Bez wysiłku dałoby się z takiego materiału wyjściowego zrobić schematycznego shōnena, gdzie główny bohater przemieszcza się z miejsca na miejsce i staje do walk z coraz to silniejszymi przeciwnikami, przy okazji lubi dobrze zjeść, jest niezbyt rozgarnięty, ale za to szlachetny, a towarzyszy mu nieustannie zirytowana i wciąż wpadająca w tarapaty młoda kobieta. *Dorohedoro* poza przemocą, groteską i specyficznym humorem wyróżnia jednak to, że nie powiela ani jednej kliszy.



Oczywiście nawet najlepszym zdarza się sięgnąć po utarty schemat – na przykład niemal wszystkie drugoplanowe postacie w *Dr. Stone*, którym brakuje osobowości i cech indywidualnych, albo aż do przerysowania romantyczne relacje w *Yakusoku no Neverland* – i nie ma w tym niczego złego, o ile to tylko elementy bardziej rozbudowanego scenariusza. Dla Q Hayashidy kompromis nie wchodził jednak w grę i nawet jeżeli w trakcie seansu usilnie doszukiwać się znajomych tropów, które podejmowały wcześniejsze mangi/anime, nie sposób wytknąć choćby jednego powtórzenia. Mało tego, jej wizja jest do tego stopnia kompleksowa, że opatrzyła mangę własną ścieżką dźwiękową, gdzie dominuje mroczna elektronika – od ambientu po drum’n'bass. W anime nie wykorzystano tych samych utworów, ale w wielu momentach pojawia się równie ponury i agresywny podkład, co dodaje akcji jeszcze większej dramaturgii.

#### JOJO'S BIZARRE ADVENTURE SPOTYKA HOKUTO NO KEN

Próbuję przekazać opinię o *Dorohedoro* w stonowany sposób, ale trudno uniknąć egzaltacji, gdy ma się do czynienia z tak świeżym i unikalnym anime. Tyczy się to zarówno wykonania (połączenie CGI z dwuwymiarową grafiką bardzo rzadko wygląda równie dobrze), jak i samej historii, którą w chwytliwym haśle można by opisać jako „połączenie *JoJo's Bizarre Adventure* z *Hokuto no Ken*”. Hayashida zdołała wykreować nie tylko interesujące czarne charaktery (co zawsze jest łatwiejsze – motywacja do czynienia zła zazwyczaj wiąże się z przeszłością, która pozwala dodać ciekawy rys historyczny), ale również głównego bohatera, który ma do zaoferowania więcej niż zaledwie pogon za jak największą mocą albo dopełnienie zemsty. Nie do każdego trafi tak wysoki stopień absurdu czy wręcz surrealizmu połączonego z czarnym humorem i dużą ilością krwawych konfrontacji, ale jeżeli blisko wam do tego rodzaju konwencji, znajdziecie w *Dorohedoro* jedno z najciekawszych anime tego wieku, a może nawet wszech czasów.





# Yagate Kimi ni Naru

やがて君になる

*A oto bardzo sympatyczna i opowiedziana w dojrzały sposób, choć niekoniecznie dla każdego widza porywająca, historia z gatunku shōjo-ai...*

— Marcin Świętoniewski

Już po samym zapoznaniu się z rysem fabularnym *Yagate Kimi ni Naru* większość nie będzie miała najmniejszego problemu z zaklasyfikowaniem niniejszego tytułu jako kolejnej pozycji z gatunku shōjo-ai. Z jednej strony – trudno z tym w jakikolwiek sposób dyskutować, gdyż wszystkie wyznaczniki owego gatunku znajdują się tu na swoim miejscu. Lecz z drugiej, sprawa nie jest aż tak prosta, trudno bowiem mówić o pełnoprawnym romansie w chwili, gdy jedna ze stron kocha na zabój, podczas gdy druga nie, chociaż w niczym nie przeszkadza jej bycie kochaną. Zresztą jeśli wierzyć interne-

Yagate Kimi ni Naru  
Rodzaj: serial TV  
Gatunek: shōjo-ai, romans  
Liczba odcinków: 13  
Produkcja: © 2018 仲谷 鳩  
/ KADOKAWA  
/ やがて君になる製作委員会

Strona oficjalna.







towym przeciekiem, sama autorka oryginalnej mangi służącej jako materiał źródłowy, czyli **Nio Nakatani**, miała stwierdzić kilka razy, że mamy tutaj bardziej do czynienia z opowieścią o dziewczętach i miłości, nie zaś o miłości pomiędzy dziewczętami. I coś w tym jest.

Pierwsze skrzypce w tej historii gra nastoletnia **Yū Koito**. Dziewczyna cierpliwie czeka na swoją pierwszą miłość oraz związane z nią uniesienia. Jednak po wysłuchaniu miłosnej deklaracji kolegi z gimnazjum Yū stwierdza, iż przy całym zrozumieniu idei romansu nie czuje się ani odrobinę wzruszona zaistniałą sytuacją. Po przeniesieniu do liceum bohaterka nadal zastanawia się nad odpowiedzią dla wciąż czekającego chłopaka, gdy poznaje przewodniczącą samorządu szkolnego – **Tōko Nanami**. A mówiąc konkretniej, zostaje przez nią złapana na gorącym uczynku podsłuchiwania w chwili, gdy Tōko akurat dawała kosza jednemu z tabuna swoich adoratorów. Podczas dyskusji o miłości dziewczęta dochodzą do wniosku, że mają ze sobą wiele wspólnego. A zwłaszcza Tōko, która poruszona tym faktem bez większego wahania wyznaje Yū, iż chyba się w niej zakochała... Yū nie odwzajemnia tego uczucia (przynajmniej początkowo), ale też i zdaje się nie mieć nic przeciwko niemu. W ten oto sposób rozpoczyna się dla niej droga ku emocjom, których do tej pory nie była w stanie doświadczyć.

Trzyście odcinków tej spokojnie, a momentami wręcz leniwie, prowadzonej opowieści w zupełności wystarczy do dokładnego zapoznania się z charakterami bohaterek, ich przeszłością, silnymi i słabymi stronami, a także różnymi preferencjami. Jest to o tyle łatwe, że postaciom praktycznie nie zamykają się buzie. Dziewczęta rozmawiają, rozmawiają i jeszcze raz rozmawiają, dokładnie rozkładając na czynniki pierwsze każdą z sytuacji, w jakich przyszło im się znaleźć, jak również wszystkie swoje wewnętrzne rozterki. To samo dotyczy zresztą większości bohaterów pobocznych. Tego typu sceny potrafią trwać nawet i do kilku minut, przez co serial raczej nie nadaje się dla osób niecierpliwych. Na szczęście owe dialogi napisane są ze smakiem i daleko im do niestrawnej, na siłę przeintelektualizowanej niekiedy

papki, jakiej mieliśmy okazję doświadczyć choćby w przypadku *Bakemonogatari*. Oczywiście mnóstwo tu także wszelkiego rodzaju wewnętrznych monologów oraz retrospekcji pomagających w zrozumieniu motywów kierujących postaciami, ale w tego typu produkcji są one standardem, znakomicie wpisując się w tempo prowadzonej narracji.

Dobrze zaplanowane oraz właściwie rozwijane charaktery postaci to jedna z najmocniejszych stron tego anime. Nikt nie wychodzi poza rolę ani nie wyskakuje nagle z jakimś trudnym do uzasadnienia zachowaniem niczym przysłowiowy diabeł z pudełka. Dzięki temu opowieść przez cały czas utrzymuje satysfakcjonujący poziom realizmu oraz spójność. Ba, niektórzy z bohaterów chwilami wydawali mi się wręcz aż nazbyt dojrzałym na te swoje naście lat, ale szczerze mówiąc, wolę już przemykać oko na lekkie przegięcie w tę właśnie stronę, niż tolerować idiotyczne i nieuzasadnione zachowania.

Od strony technicznej *Yagate Kimi ni Naru* to mała perełka. Tła są czytelne i pełne rozmaitych szczegółów. Design postaci w pełni zgadzają się ze swoimi mangowymi odpowiednikami, nie pozostawiając niczego do życzenia. Same twarze wydają się dosyć proste, tak jakby były narysowane zaledwie kilkoma kreskami, oczy zaś sprawiają wrażenie naprawdę ogromnych. Widać to zwłaszcza na wszelkiego rodzaju zbliżeniach – możemy odnieść wrażenie wręcz zanurzenia się w nich. Oczywiście nie są to zarzuty, a wręcz przeciwnie: dzięki temu wszelkie emocje targające danym bohaterem są doskonale widoczne, przez co banalnie proste do odczytania. Nie gorzej wygląda sprawa z udźwiękowieniem. Co prawda nie uważam się za fana typowych dla muzyki poważnej smyczków czy fortepianu, ale w tym wypadku muszę przyznać, że perfekcyjnie pasują jako podkład do obserwowanych na ekranie wydarzeń. A wisienką na torcie jest tutaj ekipa pierwszorzędnych seiyū: świeża, ale znakomita Yūki Takada w roli Yū, Minako Kotobuki jako Tōko, a oprócz nich także Ai Kayano i Mai Nakahara – po prostu, mniemam.

Podobnie jak i internetowym recenzentom, wypada mi również pochwalić brak usilnego fetyszyzowania głównych bohaterek, jakże

czasami nachalnego w innych produkcjach tego typu. Yū i Tōko są tutaj podmiotami opowiadanej historii, jej narratorkami oraz jednocześnie – najważniejszymi aktorkami w tym przedstawieniu, nie zaś przedmiotami mającymi wywoływać u widza swoim zachowaniem wyłącznie ślinotok. Dzięki temu wszelkie sceny intymnych zbliżeń, typu trzymanie się za ręce lub pocałunki, na które Yū bez większych oporów się zgadza, są po prostu ładne, bez żadnych niepotrzebnych podtekstów.

Z moich powyższych słów mogłoby wynikać, iż mamy tutaj do czynienia z serialem niemal idealnym. Lecz niestety, sytuacja nie jest aż tak różowa. *Yagate Kimi ni Naru* oglądało mi się całkiem przyjemnie – to niezaprzeczalny fakt. Momenty, gdy Tōko doprasza się o swoją porcję czułości, a Yū rozpieszcza ją niczym małego kotka, są po prostu urocze. Ale były to chyba jedne sceny, które wywoływały u mnie jakieś głębsze emocje, bo jednak przez większość czasu śledziłem toczącą się akcję z pewną dozą beznamietności. Do pełni szczęścia czegoś tu po prostu brakuje, niczym w wykwinnym, ale niedostatecznie przyprawionym, daniu. Być może ową nieobecną przyprawą jest właśnie wspomniany już brak wzajemności ze strony Yū. A na domiar złego fabuła urywa się w nader ciekawym momencie, dość jasno sugerującym, że oto sytuacja właśnie zaczyna się zmieniać... Po doczytaniu dostępnych informacji upewniłem się, iż istotnie – w anime nie pokazano nam całości mangowego materiału. To zaś, czego wciąż nie widziałem, tylko rozbudziło mój apetyt.

Anime to wybija się na tle pozostałych produkcji z tego gatunku dojrzałym podejściem do poruszanej, trudnej niekiedy tematyki, lecz niestety pozostawia pewien rodzaj niedosytu, którego nie rekompensuje nawet bardzo sympatycznym humorem. Fanom tego typu klimatów raczej nie muszą go polecać, bo oni już dawno je skonsumowali; natomiast reszta niechaj zdecyduje sama.





Death Parade  
 Rodzaj: serial TV  
 Gatunek: thriller, paranormalny,  
 psychologiczny  
 Liczba odcinków: 12 + odcinek  
 pilotowy  
 Produkcja: 立川譲 [デス・  
 ビリヤード] 制作委員会

Dwie osoby wychodzą z osobnych wind. Nie wiedzą, gdzie się znajdują, i nie pamiętają, jak tu trafiły. Windy nie działają, innego wyjścia nie widać. Jedyna droga prowadzi korytarzem do baru, gdzie wita ich barman o trochę niepokojącym wyglądzie. Gospodarz przedstawia się jako Decim i proponuje udział w grze, w której stawką jest ich życie. Nie mogą odmówić ani uciec. Opuszczają to miejsce dopiero wtedy, gdy skończą rozgrywkę.

Marcin Rutkowski

Strona oficjalna.



# Death Parade





Tak właśnie zaczyna się większość odcinków *Death Parade*, tajemniczo i niepokojąco. Gra, w której uczestniczą goście baru, może być różna: bilard, kręgle czy „bijatyka” na automatach. Nie grają przeciwko gospodarzowi albo jakiemuś bezimiennemu systemowi, lecz przeciw sobie. Tak więc nie ma mowy o współpracy, gdyż zwycięstwo jednego oznacza klęskę drugiego. Do tego, gdy gracz zdobywa punkty, jego konkurent odczuwa dotkliwy ból. Cierpienie jest tym większe, im wyższy jest wynik.

## Gra o wszystko

W takich okolicznościach pozostaje chyba tylko bezradnie czekać na ruch drugiej strony i liczyć na pomyłkę. Ale czy na pewno? A jeżeli można trochę pomóc losowi? Kij bilardowy może przecież zostać wykorzystany na wiele sposobów. Nikt nie ustalał jasno zasad gry, a kijem równie dobrze można uderzyć w bile, jak i w drugiego gracza. W końcu nie jest to normalna gra, więc również normalne zasady tu nie obowiązują. Oprócz barmana nie ma żadnych świadków, a ten tylko bezczynnie patrzy swoim beznamiętnym wzrokiem.

Rozgrywka potrafi przerodzić się w okrutne starcie. W końcu każdy chce przeżyć, nawet kosztem drugiego człowieka. I o to właśnie chodzi *Decimowi*, który wręcz szczuje gości przeciwko sobie. Gra rzadko jest uczciwa, często stary wyjadacz staje przeciwko amatorowi. A jeżeli komuś idzie zbyt dobrze, zawsze może zdarzyć się „przypadek”, jak np. odpadnięcie gałki od automatu. Z pozoru obojętny gospodarz ma różne sposoby, żeby ingerować w rozgrywkę.

## Zwycięzca może być tylko jeden

Po co jednak to robi? Czy czerpie z tego jakąś chorą satysfakcję? Lubi patrzeć, jak ludzie – czasem sobie bliscy – obracają się przeciwko sobie? Jeżeli uznaliście, że jest on kimś w rodzaju kusiciela popychającego do czynienia zła, byliście blisko. Wszystkich gości baru łączy bowiem pewna konkretna cecha, a mianowicie fakt, że chwilę wcześniej umarli. Cała gra natomiast jest sądem osta-

tecznym, a *Decim* jest sędzią, czy raczej arbitrem – jak sam siebie nazywa. Próbie poddawane są nie umiejętności graczy, ale ich charaktery. Celowo postawiono ich w podbramkowej sytuacji, aby przeprowadzić test. Można więc zwyciężyć dzięki nieczystym metodom i jednocześnie przegrać. Gdy osąd dobiegnie końca, gracze opuszczają bar tą samą drogą, którą tu przybyli. Zwycięzca odjeżdża w górę, by odrodzić się w kolejnym wcieleniu, a przegrany w dół – do nicości.

## Obserwatorka

Od samego początku widzimy pewien schemat. To samo miejsce, dwie osoby, jedna gra i wyrok, po którym każdy z gości schodzi ze sceny. Jednak twórcy nie trzymają się tego wzorca sztywno. Widać to już w drugim odcinku, gdzie wydarzenia z początku serialu obserwujemy oczami przyszłej asystentki *Decima*. Podobnie jak bywalcy baru, nie posiada ona większości wspomnień, nie pamięta nawet własnego imienia. To właśnie z jej perspektywy będziemy przez większość czasu poznawać zaawiaty i środowisko arbitrów. Tych jest w końcu wielu, gdyż i pracy w tym fachu nie brakuje. Obecność drugiego bohatera jest niezbędna, żeby widz mógł zrozumieć działające tu mechanizmy. *Decim* jest zbyt mało mówny i zbyt wiele skrywa przed swoimi gośćmi, żeby nadawał się na naszego przewodnika. Do prowadzenia narracji potrzebujemy kogoś bardziej ludzkiego, kto będzie stanowił przeciwwagę dla beznamiętnego arbitra i ubierze tę sytuację w zrozumiałe słowa. I to z dialogu pomiędzy tą dwójką rodzi się między innymi pytanie o sprawiedliwość całego systemu.

## Ślepa sprawiedliwość

Czy nie dałoby się po prostu ocenić uczynków, których przybywający tu ludzie dokonali za życia? W końcu *Decim* dysponuje wiedzą o ich przeszłości. Niestety on sam nie jest w stanie w pełni zrozumieć ludzi, sam nie jest bowiem człowiekiem. Musi więc zobaczyć, jak człowiek zachowa się w sytuacji kryzysowej, gdy na wierzch zostaną wyciągnięte jego najgorsze cechy. Tylko wtedy może ocenić, kto zasługuje na odkupienie lub potępienie. Nie sposób jednak oprzeć się wrażeniu, że cały proces osądu nie tyle obnaża ludzkie zło, co popycha w jego stronę. Co prawda nie ma obiektywnej miary „dobra”

i „zła”, gdyż to co dla nas wydaje się drobnym grzeszkiem, dla kogoś innego może być niewybaczalną zbrodnią, niemniej ja sam często miałem wątpliwości, czy wyrok arbitra był sprawiedliwy. Nie jest to wynik jego złej woli, lecz zwykłej niedoskonałości. W końcu, czy istota niezdolna do zrozumienia ludzi jest w stanie sprawiedliwie ich osądzić? I czy sprawiedliwym jest na podstawie jednego czynu skazywać na wieczne potępienie? To prosta historia, lecz czasami skłania do zadawania ciekawych pytań.

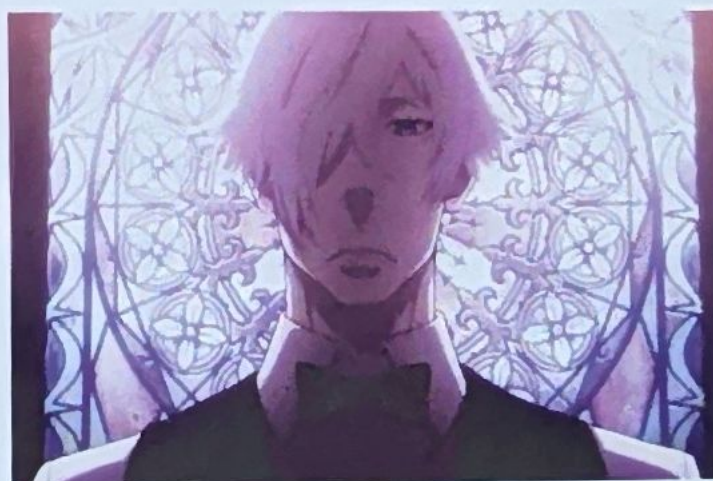
## (Nie)boska komedia

Świat *Death Parade* jest ponury i pozbawiony nadziei. To podróż do uniwersum porzuconego przez swego twórcę, gdzie jego słudzy bezradnie starają się naprawić mechanizm, którego działanie jest tajemnicą nawet dla nich samych. Nie ma tu przeciwnika do pokonania, ani jasnego podziału na „dobrych” i „złych”. Zamiast tego historia gra na pierwotnym ludzkim lęku przed śmiercią. I oczywiście otrzymujemy tu więcej pytań niż odpowiedzi.

Całość uzupełniona jest świetną kompozycją muzyki i obrazu. Dominują tu klaustrofobiczne, ocienione przestrzenie, które wzmagają u widza uczucie osaczenia. *Death Parade* przypomina subtelne dzieło sztuki, ciekawe i oryginalne, ale nie każdemu musi ono przyspać do gustu.

## Death Billiards

W przeciwieństwie do wielu innych anime *Death Parade* nie jest oparte na żadnym komiksie ani książce. Pierwowzorem był jednoodcinkowy *Death Billiards*, który jest jednocześnie pilotem *Death Parade*.





# Somali to Mori no Kamisama

ソマリと森の神様

Historia samotnego mężczyzny wyruszającego w podróż w towarzystwie dziecka to w Japonii często powracający wątek, wystarczy wspomnieć *Samotnego wilka* i szenie pierwotnie opublikowane pięćdziesiąt lat temu. *Somali to Mori no Kamisama* wyróżnia jednak rozłożenie akcentów – to przede wszystkim rodzinna, wzruszająca historia o rodzicielskiej miłości.

Jarosław Kowal

Somali to Mori no Kamisama

Rodzaj: serial TV

Gatunek: przygodowe, obyczajowe, fantasy

Liczba odcinków: 12

Produkcja: © 幕石ヤマ/NSP/ソマリと森の神様プロジェクト, mixer

Strona oficjalna







## Samotne rodzicielstwo w świecie fantasy

Okoliczności są dość nietypowe, bo zostajemy zabrani do fantastycznego świata pełnego wymyślnych stworzeń, pośród których najtrudniej znaleźć jedno – człowieka. Rasa ludzka dograła się, nasza nietolerancja dla inności doprowadziła do konfliktu, który słusznie przegraliśmy i spadliśmy na jedno z ostatnich miejsc w łańcuchu pokarmowym. Natrafienie na człowieka zdarza się coraz rzadziej, a nawet gdyby do niego doszło, dawnych oprawców czeka niewesoły los. Kiedy więc golem pełniący funkcję Strażnika Lasu przypadkiem znajduje spętaną łańcuchami dziewczynkę, natychmiast postanawia zamaskować ją jako samicę minotaura i chcąc nie chcąc staje się dla niej rodzicem.

Dalej powinno być tak – duet krąży od miasta do miasta, po drodze napotyka coraz silniejszych przeciwników, Somali wpada w tarapaty, kilka razy zostaje porwana, ale do drużyny dołączają kolejne osoby, co pozwala przetrwać nawet najtrudniejsze chwile. Tak się jednak nie dzieje, Yako Gureishi (autor mangi) i Kenji Yasuda (reżyser anime, który na koncie ma także *Macross Δ* czy pomniejsze funkcje przy tworzeniu *Fullmetal Alchemist* albo *Boogiepop wa Warawanai*) minimalizują akcję, niemal całkowicie eliminują bezpośrednie konfrontacje (do pierwszej dochodzi dopiero w trzecim odcinku i trwa dosłownie pięć sekund), a w zamian stawiają na przygodę i uchwycenie relacji, która po obdarciu z elementów nie z tego świata przypominałaby rzeczywistość, w jakiej tysiące dzieci i rodziców żyją na całym globie.

Golem pierwotnie deklarujący brak zdolności do odczuwania emocji już w drugim odcinku łamie się i na widok zdartego kolana podopiecznej doznaje czegoś, co przez dziewięćset dziewięćdziesiąt osiem lat jego życia dotąd się nie wydarzyło i niepostrzeżenie z opiekuna całego lasu przemienia się w opiekuna jednej osoby. Jego transformacja jest zaskakująco wiarygodna i przyziemna – jako samotny rodzic przejawia typową

w takich sytuacjach nadopiekuńczość, która czasami może prowadzić do przesadnie surowego traktowania dziecka i zbyt licznych zakazów wynikających z troski o jego bezpieczeństwo (padają między innymi tak standardowe polecenia, jak „nie biegaj” albo „wysusz włosy, bo się przeziębisz”), ale kiedy indziej prowadzi to do gotowości na każde poświęcenie, byleby tylko dopomóc swojej pocieszce. Wiarygodność relacji wzmacniają takie drobiazgi jak dwuodcinkowy wątek ciężko pracującego w charakterze kelnera golema-ojca, który nie ma czasu dla Somali i chociaż jest przekonany, że robi wszystko dla jej dobra, umyka mu to, co najważniejsze – wspólnie spędzany czas. Reakcja dziecka także jest bardzo wiarygodna – zabiega o uwagę do tego stopnia, że w końcu wpada w kłopoty. Sprawność i intensywność emocji, z jakimi te trywialne rozterki ze świata rzeczywistego zostały przetłumaczone na język anime fantasy, potrafi poruszyć. I w tym tkwi największa siła *Somali to Mori no Kamisama* – pod grubą warstwą fikcji bez trudu można znaleźć coś prawdziwego.

## Moralność złych uczynków

Na wyjątkowy charakter tego anime składa się jeszcze wiele czynników, chociażby piękny, baśniowy utwór w otwarcu każdego odcinka (*Arigato wa Kocchi no Kotoba* autorstwa Naotaro Moriyamy), który jest przyjemną alternatywą dla standardowego rockowego przeboju i doskonale wpisuje się w spokojny, wyciszający nastrój serialu. Znakomita jest również oprawa graficzna, czego widzowie z Polski mogli się zresztą spodziewać, bo od maja ubiegłego roku mangowy pierwowzór *Somali to Mori no Kamisama* ukazuje się u nas za sprawą wydawnictwa Studio JG, a wystarczy rzucić okiem na okładkę pierwszego tomu, by nie mieć wątpliwości, że Yako Gureishi (autor nie tylko scenariusza, ale także rysunków) dysponuje unikalnym warsztatem i doskonałym zmysłem obserwatorskim. Jego ekstremalnie detaliczne prace przypominają twórczość Kentaro Miury (autora *Berserka*), ale bogata paleta kolorów w wersji animowanej zmienia te nieco ponure realia w wyjątkowo malownicze krajobrazy, gdzie każde tło to małe dzieło sztuki.

Najciekawsze jest jednak sportretowanie postaci negatywnych, a właściwie brak kogoś, kogo dałoby się uznać za jednoznacz-



nie „złego”. Każde nikczemne działanie jest wiarygodnie umotywowane i nawet jeżeli w piątym odcinku pojawia się postać, która chce pozbawić Somali życia, można zrozumieć, co nią kieruje i dlaczego gotowa jest na tak drastyczne kroki. Nie usprawiedliwia jej to, nie sprawia, że zabójstwo wydaje się bardziej akceptowalne, ale zmusza do refleksji i rozważania, czy sami bylibyśmy w stanie postąpić inaczej w podobnej sytuacji. Najbardziej drastyczny jest pod tym względem odcinek szósty, gdzie przedstawiono kilka scen żywcem wyciągniętych z horroru, ale nawet one umieszczone są w szerszym kontekście i nie można twórcom zarzucić sięgania po nie w ramach próby taniego zszokowania widza.

## Final znamy od początku, po co więc oglądać?

*Somali to Mori no Kamisama* poniekąd przypomina *Made in Abyss* (patrz: *Kawaii* 48), czyli inną baśniową historię rozgrywającą się w pięknym, unikalnym świecie, ale nastawioną przede wszystkim na wyciskanie emocji z odbiorców. Niełatwo po przyjęciu takiej konwencji utrzymać uwagę i zachęcać do powrotu w kolejnych tygodniach, raczej nie zdarzają się tutaj cliffhangery z rodzaju tych najbardziej podstawowych, czyli stawianie na koniec odcinka pytania o to, czy główny bohater albo bohaterka wybrną cało z kolejnych tarapatów. Mało tego, właściwie od początku wiemy, jaki będzie finał tej opowieści – musi dojść do rozstania, a golem już na starcie zdradza, że jego żywotność to dokładnie tysiąc lat i zostało mu tylko trochę ponad rok, by odnaleźć rodzinę Somali. Karty już na wstępie wyłożone są na stół, a jednak subtelność zmagania tej mikrorodziny, jej coraz mocniej zaciskająca się więź i miłość w najczystszej postaci, ale bez zbędnej naiwności czy patosu, nie pozwalają oderwać wzroku od ekranu. Takie anime zdarzają się bardzo rzadko, tym bardziej warto więc po nie sięgnąć, nawet jeżeli ten sezon to istna klęska urodzaju i trudno znaleźć czas na przyswojenie wszystkich godnych uwagi nowości.







Jednak im dalej w serial, tym bardziej weryfikowałem swój punkt widzenia. Smutna prawda jest bowiem taka, że biedna Takagi beznadziejnie zadurzyła się w tym gamoniu, o czym zresztą dowiadujemy się bardzo szybko. Starając się zwrócić na siebie jego uwagę oraz jakoś mu to uzmysłowić, dziewczyna nie miała innego wyboru, jak tylko sięgnąć po niezwykle drastyczne metody. W ten oto sposób cała ta heca z rzekomą mistrzynią dokuczania błyskawicznie bierze w łeb. Bo i owszem, niekiedy zdarzy jej się wywinąć jakiś numer wprost koncertowo podkładającemu się Nishikacie, wyłącznie dla czystej beki – bo grzechem byłoby nie skorzystać z takiej sposobności, wszak śmiech to zdrowie. Jednak przez większość czasu Takagi jest z nim po prostu naturalnie szczerą, otwarcie komunikując swoje potrzeby i pragnienia. Niestety wciąż niedojrzały emocjonalnie chłopak puszcza mimo uszu hinty wielkości stodoły, a wręcz brutalne momentami wcieranie mu prawdy w twarz traktuje wyłącznie jako dalsze próby nabijania się. Nie szukając daleko, weźmy chociażby dyskusję o tym, co chciałoby się zrobić po wygraniu ogromnej sumy pieniędzy na loterii. Dziewczyna roztacza romantyczną wizję wspólnych

długich wakacji ze swoim ukochanym, zakładającą zwiedzanie całego świata oraz smakowanie kulinarnych specjałów, z których słynie dane miejsce, a następnie pyta wprost: „To gdzie chciałbyś pojechać?”. Lecz w chwilę później cały czar pryska bezpowrotnie, oczywiście z wybitną pomocą Nishikaty, widza przed ekranem zaś trafia szlag, zresztą po raz któryś z rzędu.

Mamy więc tu do czynienia z klasycznym przypadkiem pod tytułem „kto się czubi, ten się lubi”. Tym bardziej że większość „kar” wymyślanych przez Takagi zakłada wspólne spędzanie czasu, a jednym z głównych warunków „zwycięstwa” nad nią jest kompletnie nieosiągalne dla Nishikaty wzięcie jej za rękę. Takagi posunęła się nawet do zdradzenia koledze swojego czułego na łaskotki punktu, jakże słusznie zakładając, iż nie będzie on w stanie zrobić z tej wiedzy użytku. Naprawdę biedna dziewczyna, z godnymi pozazdroszczenia, niewyczerpywalnymi pokładami cierpliwości. Jednak to zaledwie połowa rozgrywanego się na ekranie dramatu, tajemnicą poliszynela bowiem jest, że... Nishikata nieświadomie odwzajemnia jej uczucie! Wszyscy wokół w pełni zdają sobie z tego sprawę, poza nim samym. Fantastycznie obrazuje to scena, gdy po mającym miejsce na początku każdego semestru losowaniu ławek chłopak walczy jak lew, aby znów móc siedzieć obok swojej sympatii. Wszystkie te wspólne drogi do i ze szkoły, odrabianie zadanej na wakacje pracy domowej, wysyłanie sobie głupot na telefon komórkowy, niekończące się pomysły na spędzanie razem jak największej ilości czasu... Doprawdy – obserwowanie, jak ta dwójka orbituje wokół siebie, oraz czekanie, aż coś się wreszcie ruszy, kosztowało mnie sporo nerwów. Tym bardziej że Takagi ze swoją pozorną dokuczliwością jest do rozbrojenia w kilka sekund, jednym prostym gestem lub słowem. A gdy Nishikacie WRESZCIE udaje się zapunktować pod koniec pierwszego sezonu, to oczywiście wyłącznie dzieło przypadku. W dodatku bohater pozostaje w nieświadomości, bo choć ugodzona nader celnie, dziewczyna zdołała powstrzymać się przed wysłaniem komunikatu „trafiony – zatopiony”. Dajcie mi siekierę, albo przynajmniej coś ciężkiego... Sytuacja nieco po-



lepsza się pod koniec drugiego sezonu, gdy fakty wreszcie zaczynają pomalutku docierać do tej zakutej łepetyny. Ale ledwo drugi zdobyty punkt, do spółki z bardzo ładnym, niemal wzruszającym finałem, tylko jeszcze mocniej mnie rozjuszyły: to już koniec? TERAZ, gdy NARESZCIE zaczyna robić się naprawdę ciekawie?! Gdzie jest ta siekiera, ja się pytam?

W sumie niby narzekam, ale w głównej mierze jest to spowodowane chęcią odreagowania wewnętrznego napięcia oraz frustracji, spowodowanych niemożnością wpłynięcia na poczynania bohaterów. Innymi słowy, wkręciłem się na dobre i nie ma co temu zaprzeczać! Nie chcąc zatem upodobnić się do głównego bohatera, nie zaprzeczam – uważam wzajemne podchody powyższej dwójki za bardzo zgrabną historię. Bawiłem się przy tym serialu znakomicie, polykając obydwie sezony praktycznie na jeden raz. Spora w tym zasługa niezwykle sympatycznych bohaterów – także i tych pobocznych, których poznanie pozostawiam już wam. Lecz oczywiście bezdyskusyjny prym wiedzie tutaj Takagi: zawsze pogodna i radosna, choćby Nishikata łosiował przy niej na potęgę, a jej łobuzerskiemu uśmiewchowi wraz z załotnym przekrzywianiem główki po prostu nie sposób się oprzeć.

Wybitna epizodyczność opowiadanych historyjek (czasami po kilka w jednym odcinku) pozwala zaklasyfikować tę pozycję do okruców życia, główna tematyka zaś czyni z niej, choć odrobinę nietypową, ale pełnoprawną komedię romantyczną. I fanom właśnie tego typu produkcji polecam ją z czystym sumieniem. Aczkolwiek ostrzegam po raz kolejny, zwłaszcza tych najbardziej dojrzałych odbiorców: będziecie musieli wykazać się naprawdę sporą dawką cierpliwości, a zaoferowana w zamian za nią nagroda na pewno was nie usatysfakcjonuje. Być może kiedyś doczekamy się trzeciego sezonu, bo jak najbardziej jest z czego go zrobić... Pozostaje tylko mieć nadzieję.





# Karakai Jōzu no Takagi-san

からかい上手の高木さん

*On i ona w wydaniu wybitnie młodzieżowym. Przyzwoita, choć wymagająca wręcz anielskich nakładów cierpliwości komedia romantyczna.*

Marcin Świętoniewski

Podobno dziewczęta dorastają szybciej niż chłopcy. A ten serial jest dobrym tego przykładem. Nieco przewrotny tytuł informuje nas o rzekomej mistrzyni dokuczania, niejakej Takagi. Tymczasem prawda okazuje się nieco inna – niniejsza produkcja powinna raczej nazywać się *Tragicznie zakochana Takagi-san oraz totalny matoł*. Ale tak to właśnie bywa w tym głupim wieku, gdy zabawa z dziewczętami traktowana jest niczym „najgorszy obciach”, pojęcie takie jak „miłość” nie figuruje jeszcze w słowniku niejednego niedojrzałego emocjonalnie młodzieńca, a jakikolwiek przypadkowy kontakt fizyczny kompletnie paraliżuje ciało i umysł.

Tytułowa Takagi i jej szkolny kolega, Nishikata (imiona obojga nie są znane), siedzą w sąsiadujących ze sobą ławkach. Stwarza to pannie wręcz idealne warunki do wymyślenia, a następnie skutecznienia na nim



Karakai Jōzu no Takagi-san  
Rodzaj: serial TV + OVA  
Gatunek: komedia romantyczna, okruciny życia  
Liczba odcinków: 2x12 + OVA  
Produkcja: © 2019 山本崇一朗・小学館/からかい上手の高木さん 2製作委員会

rozmaitych żartów i złośliwości. Żywiotowe reakcje Nishikaty niezmiennie dostarczają Takagi masy ubawu, przy okazji notorycznie pakując go w kłopoty – Ich gburowaty wychowawca wykazuje się fantastyczną wręcz celnością, jeśli chodzi o rzucanie kredą. Chłopak oczywiście nieprzerwanie kombinuje nad sposobami odgryzienia się upierdliwej koleżance, lecz sprytniutka Takagi zawsze wyprzedza go o krok, czytając w nim niczym w otwartej książce oraz umiejętnie manipulując jego poczynaniami, przez co nawet najwymyślniejszy plan obraca się przeciwko jego autorowi.

Tak oto wygląda sytuacja widziana oczami Nishikaty, a początkowe odcinki zdają się w pełni ją potwierdzać. Z początku było mi niezwykle żal tego skończonego łosia – ot, cwana dziewczyna znalazła sobie chłopca do bicia i teraz, wyłącznie dla chorej satysfakcji, wyżywa się na nim do upadłego.

Strona oficjalna.





Zazwyczaj bohaterowie isekai dysponują na starcie jakąś szczególną mocą, magicznym artefaktem albo mogą przynajmniej szybko urosnąć w siłę. Myne nie ma żadnych „bonusowych umiejętności”, wręcz przeciwnie, od samego początku piętrzą się przed nią przeszkody. Nie dość, że jej rodzina jest biedna, a ona sama została uwięziona w ciele małego dziecka, to do tego – dziecka bardzo chorowitego. Zdobyć złota przez pokonywanie coraz silniejszych potworów zdecydowanie nie wchodzi więc w grę. Magia z kolei jest tu czymś rzadkim i dostępnym dla nielicznych, tak więc rozwiązanie problemów za pomocą czarodziejskiej różdżki również jest chybionym pomysłem.

### ...JEDNOOKI JEST KRÓLEM

Myne ma jednak asa w rękawie – wiedzę z naszego świata. Co prawda nie jest genialnym naukowcem, jednak pasja do książek pozwoliła jej nauczyć się tego i owego. W końcu nawet przeciętny zjadacz chleba z naszych czasów ma olbrzymią przewagę w wykształceniu i wiedzy nad ludźmi ze średniowiecza. Nawet tak banalna rzecz jak prosty szampon – jeden z pierwszych „wynalazków” Myne – cieszy się więc olbrzymią

popularnością nie tylko w jej rodzinie, ale i również wśród wyższych sfer.

Jednak tworzenie książek to już bardziej skomplikowany proces i trzeba go zacząć od podstaw, czyli od nauki pisania. Myne posiada co prawda nabytą w poprzednim życiu umiejętność czytania i pisania, jednak alfabet istniejący w nowym świecie ma się nijak do tego jej znanego. Rodzice również niewiele mogą jej pomóc, gdyż sami są praktycznie niepiśmienni. Nie ma zatem rady – nie obejdziesz się bez nauczyciela. Dziecięca postać daje jednak bohaterce pewną przewagę w zdobywaniu wiedzy o obcym świecie, mało kogo bowiem dziwi dziecko pytające o fakty oczywiste dla dorosłych.

### NIE OD RAZU RZYM ZBUDOWANO

Na tym jednak nie koniec problemów, to dopiero początek wyzwania, gdyż w następnej kolejności trzeba zdobyć materiały do zrobienia książki, czyli atrament i papier. Tych z kolei nie można dostać tak po prostu na rynku, bo nie dość, że są rare, to do tego sporo kosztują. Trzeba je więc stworzyć samodzielnie. A przecież nie wszystkie rozwiązania Myne ma gotowe w swojej głowie. Wie na przykład, że drogi pergamin można zastąpić papierem wykonanym z drewna, ale nigdy przecież nie widziała, jak się go robi. Proces jego produkcji musi więc opanować metodą prób i błędów. Minie jeszcze sporo czasu, zanim uda się jej stworzyć pierwszą książkę. Na szczęście nie będzie w swoich staraniach osamotniona, gdyż może liczyć na pomoc rodziny oraz przyjaciół. To właśnie najbliżsi stają się dla niej najważniejszą podporą. Co prawda nie rozumieją jej dziwnych pomysłów, a niektórzy zaczynają podejrzewać, że Myne jest kimś więcej, niż się wydaje, lecz wspierają ją w miarę swoich możliwości. Postacie, które bohaterka spotyka na swojej drodze, również są jej zazwyczaj życzy-



liwe – na szczęście to nie jest świat, w którym wszystko próbuje nas zabić. Brak tu również typowego schwarzcharakteru, który stawia sobie za cel powstrzymanie Myne. Bohaterka musi mierzyć się głównie z brakiem wiedzy i środków, rzadko z ludźmi.

### NIE OCENIAJ KSIĄŻKI PO OKŁADCE

*Honzuki no Gekokujō* to co prawda isekai, jednak wyłamujący się ze znanych schematów. Nie mamy tu herosów pokonujących smoki i wspinających się na coraz to wyższe poziomy mocy. Zresztą walk nie zobaczycie tu zbyt wiele. Zamiast tego otrzymujemy bohaterkę, która wszystkie przeciwności losu przezwyciężyć musi wiedzą i sprytem. I jest to miła odmiana.

Fabula rozwija się tu niespiesznie, chociaż nie można też powiedzieć, żeby się wlokła. Z chęcią poznawałem losy Myne i patrzyłem, jak stawia czoła kolejnym wyzwaniom. I to również dzięki temu serial nadaje się dla odbiorców z każdej grupy wiekowej. Nie jest zbyt trudny dla najmłodszych, ale jednocześnie na tyle ciekawy i pomysłowy, że może trafić w gusta również starszych widzów. Jedyną rzeczą, do której mogę się przyczepić, jest brak konsekwencji w kreowaniu głównej bohaterki. Ta bowiem zwykle zachowuje się jak dorosła osoba, którą przecież jest, lecz momentami popełnia błędy, których uniknęłoby nawet dziecko.

Przede wszystkim jednak jest to serial pełen ciepła. W sam raz na chłodne, zimowe wieczory, jeśli jakieś jeszcze zdarzą się nam przy aktualnym klimacie. Jeżeli zatem planujecie zagłębić się w tej opowieści, to szykujcie się na dłuższą przygodę, serial jest bowiem wzorowany na cyklu książek autorstwa Miya Kazuki. A biorąc pod uwagę liczbę dostępnych tomików, zaplanowany na wiosnę drugi sezon anime daleki będzie od wyczerpania materiału.





# ダーウィنزゲーム Darwin's Game

Miliony osób na całym świecie raz na jakiś czas dają się opętać trendowi i masowo ściągają najnowszą, błyskawicznie zdobywającą popularność aplikację. Nawet ostrzeżenia wystosowywane przez FBI na nic się zdają. Zagrożenia nie należy bagatelizować, utrata osobistych danych może przynieść wiele niepożądanych konsekwencji, ale to wszystko nic w porównaniu z niebezpieczeństwem, jakie stoi za aplikacją *Darwin's Game*.

Jarosław Kowal

## Najniebezpieczniejsza gra

Duet działający pod szyldem FLIPFLOPs zainicjował *Darwin's Game* już w grudniu 2012 roku – nieco ponad siedem lat temu. Na wersję animowaną trzeba było więc poczekać dość długo, ale termin nie jest przypadkowy – manga właśnie wkracza w ostatnią fazę, co może oznaczać, że finał będzie podwójny. Ale skąd tak duża popularność (w Japonii, gdyż poza nią to dość mało znany tytuł) historii powielającej głęboko zakorzeniony w popkulturze schemat ludzi polujących na innych ludzi?

Zacznijmy od początku, czyli od roku 1932 – na ekrany trafił wówczas film *Hrabia Zarow* (*The Most Dangerous Game*), dzieło może nie wybitne, ale z perspektywy hi-



Darwin's Game  
Rodzaj: serial TV  
Gatunek: akcja, science fiction  
Liczba odcinków: 11  
Produkcja: © FLIPFLOPs  
(AKITASHOTEN) / DARWIN'S  
GAME PROJECT

Japońska  
strona serialu.



Amerykańska  
strona serialu.







historii kina ważne, bo to właśnie w nim po raz pierwszy zobrazowano wiąże potulających na siebie ludzi. Konwencja okazała się na tyle popularna, że filmy pokroju *Uciekiniera* z Arnoldem Schwarzeneggerem albo *Nieuchwytnego celu* z Jean-Claudem Van Dammem, po dziś dzień mają zagorzałych fanów. Japonia ma również swoich słynnych przedstawicieli gatunku, chociażby film *Battle Royale* Kiniego Fukasaku czy mangi/anime *Danganronpa*, *Btooom!* albo *Mirai Nikki*.

Niestabnące, wykraczające poza tradycje jednej kultury zainteresowanie polowaniem na człowieka może wynikać z przyziemności walki o przetrwanie w takich warunkach. Nie ma tutaj drapieżników z kosmosu, nie ma superbohaterów i supertotków, a w dodatku cena za przegraną to „tylko” śmierć (której być może nikt nawet nie zauważy), a nie koniec całego świata czy ludzkości. Stawka jest stosunkowo niska, choć z perspektywy jednostki niewiele więcej można na szali położyć. W dodatku motywacje zлочyńców zazwyczaj nie są związane z pobudkami osobistymi, polowanie ma charakter sportowy albo jest wymuszone przez szalonych bogaczy czy polityków. To wszystko sprawia, że z łatwością można wyobrazić sobie siebie samego na miejscu głównych bohaterów – nawet jeżeli nikomu nie zależymy za skórę, nawet jeżeli nie wierzymy w istnienie nadnaturalnych bytów, znalezienie się w takiej sytuacji wydaje się przynajmniej prawdopodobne... Tym bardziej że w przeszłości podobnym praktykom oddawali się np. *Spartanie*, a także hiszpańscy plutokraci z okresu wojny domowej w latach 30. ubiegłego wieku. Daniel Wright z Uniwersytetu Centralnego Lancashire twierdzi nawet, że do 2200 roku podobne praktyki będą elementem *mrocznej turystyki* z powszechnym przyzwoleniem społecznym...

### Głębokie cięcia

W *Darwin's Game* „bogiem” jest aplikacja, ale z pierwszego, trwającego blisko pięćdziesiąt minut odcinka dowiadujemy się niewiele więcej. Kaname Sudo zostaje ugryziony przez wirtualnego węża i nagle znajduje się w centrum wydarzeń, których ani on, ani widz do końca nie może zrozumieć. Właśnie na tym etapie scenariusz jest najbardziej interesujący – zamiast wyjaśnień albo wprowadzenia definiującego, jakimi prawami rządzi się świat tego anime, niemal natychmiast dostajemy gnającą na złamanie karku akcję

i to w postaci pojedynku pewnego wyposażonej w miecz oraz przebranie pandy (maskotka bolesłolowego klubu) z jeszcze nieświadomymi swoich mocy (nazywanymi tutaj siłami) głównym bohaterem. Przypomina to agresywny slashy sklerowany raczej do dorosłych widzów i faktycznie szybko okazuje się, że nie będzie tanią ulgową – każde bezpośrednie starcie zostaje ukazane w brutalny, krwawy i bezpardonowy sposób.

Akcja to największa zaleta *Darwin's Game*, a z czasem do walki stają coraz to bardziej wymyślni przeciwnicy, chociażby Shuka Karino, która używa haka na łańcuchu w sposób zbliżony do działania sprzętu do manewrów przestrzennych z *Atak tytanów*, albo Hiragi Ichirō manipulujący roślinnością. Studio Nexus, które dotąd nie miało wielu okazji, by się wykazać (ich najpopularniejszy tytuł to *Rakudai Kishi no Cavalry* z 2015 roku), zadbało o animację na bardzo wysokim poziomie – pościgi, bezpośrednie konfrontacje czy najdrastyczniejsze sceny mimo dynamicznych ujęć nawet na chwilę nie tracą płynności, co wcale nie wymagało rzucającego się w oczy wsparcia efektów komputerowych. Końcówka pierwszego odcinka zdradza jednak także największą bolączkę *Darwin's Game* – irytujących, schematycznych bohaterów i bohaterki.

### Płytkie postacie

Kaname Sudo to jeden z tych przeciętniaków, którzy przypadkiem wchodząc w posiadanie nadnaturalnej mocy nagle stają się potężni i jakich widzieliście już dziesiątki razy, od Shinjiego z *Neon Genesis Evangelion* po Kena z *Tokyo Ghoul*. Z początku nie potrafi walczyć i nawet w obliczu śmiertelnego zagrożenia waha się przed użyciem nowo nabytej siły, ale szczęście go nie opuszcza, więc oczywiście wychodzi cało z każdej opresji. W pierwszych minutach traci bliską osobę, ale trudno wykrzesać z siebie empatię, bo ich relacja nigdy nie zostaje pogłębiona, a w późniejszych odcinkach nie ma śladu po żałobie, co ostatecznie przemienia Kaname w bardzo odczłowieczonego bohatera.

Jednowymiarową postać, która nie przeszkadza fabule, da się jednak wybaczyć: gorzej z postacią, która zniechęca do kontynuowania seansu, a kimś takim jest Shuka Karino, samozwańcza „niepokonana królowa”, która do swojego przydomku nie dorasta, a w fi-

nalnie pierwszego odcinka robi za loliconową fantazję wystręptującą w całkowitym neglażu: Zoid z mangi rodziny... Mimo że dosłownie scenę wcześniej z zawziętością próbowała odebrać byle adreśata tych słów, Shuka to ktoś na waga Misy Amane z *Death Note*, ale w jeszcze bardziej intrygującej wersji. W 2020 roku takie niedorzeczności powinny być zarezerwowane dla mangi typu ecchi.

### Warto czy nie?

Nie ma na to pytanie jednej odpowiedzi. Dla osób, dla których zaskakująca, pełna zwrotów akcji i piętrzących się wątków fabuła jest wartością nadrzędną, a w dodatku uczulonych na nachalny fanservis, prawdopodobnie już po drugim odcinku *Darwin's Game* będzie nie do zniesienia. Z jakiej by nie spojrzeć perspektywy, jest to jednak historia pozbawiona oryginalnych elementów, przypominająca rozgrywkę na przykład w *Counter Strike* z przypadkowymi osobami z sieci. Z drugiej strony, taka rozgrywka może być przecież bardzo ekscytująca i absorbująca, a w tym zakresie – jako wybuchowe, wypełnione po brzegi świetnie zobrazowanymi starciami anime akcji – *Darwin's Game* nie ma w tym sezonie konkurencji. Jeżeli szukacie czegoś widowiskowego, co nie wymaga emocjonalnego zaangażowania, lepiej trafić nie mogliście.





Pretty Guardian

# Sailor Moon Crystal

Na początku była 14-letnia, roztrzepana dziewczynka, z dwiema kulkami kucyków na główce; niezbyt mądra, ale za to pełna uroku. I to właśnie ona (w imieniu księżycy, a jakże!) zapoczątkowała szal na anime w naszym kraju. A wszystko to działo się w połowie lat 90., gdy pokolenie urodzone u schyłku PRL-u mogło w końcu doświadczyć w pełnym wymiarze dobrodziejstw światowej popkultury. Teraz nowa generacja fanów może cieszyć się odświeżonymi przygodami Usagi i spółki, lecz nasuwa się jedno, fundamentalne pytanie: czy mamy tu do czynienia z kalaniem świętości, czy z sentymentalnym powrotem do minionych lat?

— Agnieszka Przybysz & Michał P. Lipka

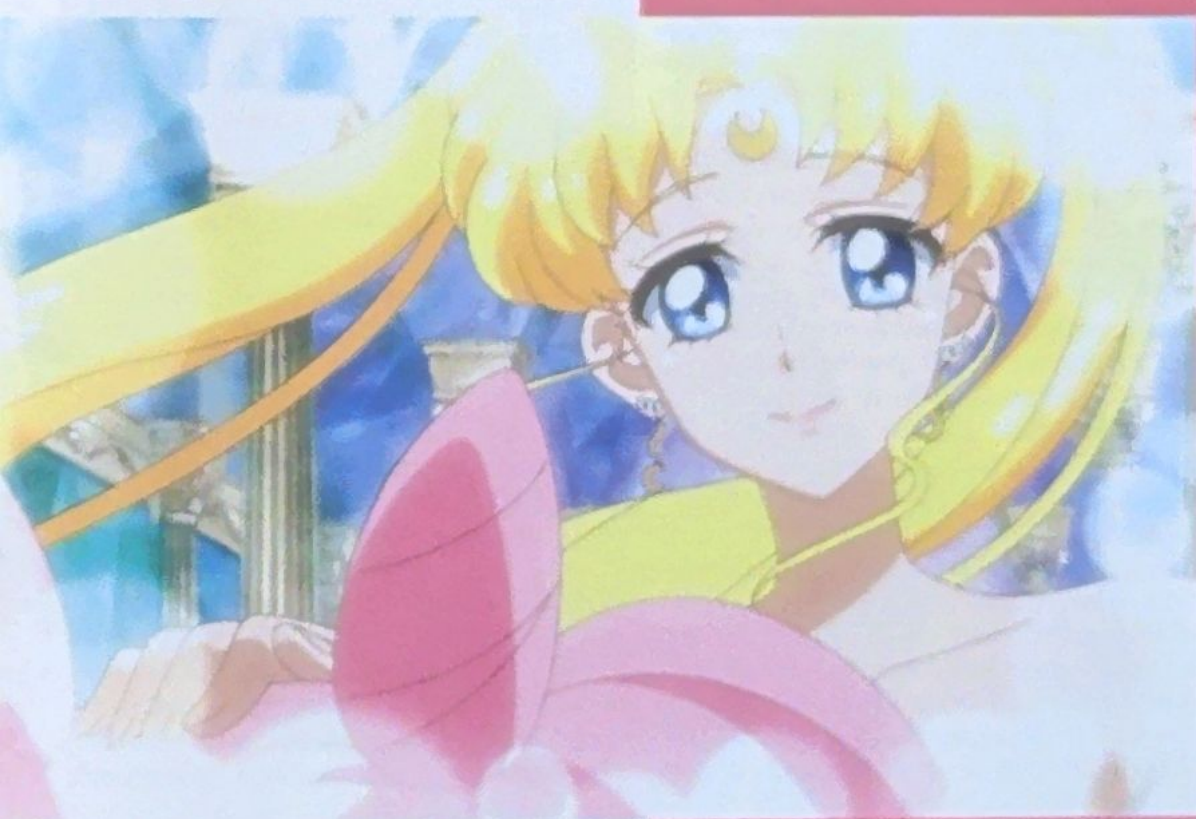
Strona oficjalna.





## trudne początki

Informacja o planach odświeżenia tego kultowego anime pojawiła się w połowie roku 2012 w ramach obchodów dwudziestolecia powstania serialu. Konkretnie było niewiele: serial pojawić miał się w 2013 roku, a utworami muzycznymi rozpoczynającymi i kończącymi odcinki miała zająć się grupa *Moimoiro Clover Z*... i to tyle. Wkrótce jednak okazało się, że premiera zostanie przesunięta, potem przesunięto ją ponownie i ostatecznie pierwszy docinek *Sailor Moon Crystal* pojawił się dopiero w lipcu 2014 roku na stronie serwisu wideo Niconico. Tam zresztą gościły oba początkowe sezony (napisane przez Yūjiego Kobayashiego, a wyreżyserowane przez twórcę filmu *One Piece Film: Strong World*, Munehisę Sakaiego). Trzeci sezon natomiast debiutował już bezpośrednio w tokijskiej telewizji.



Jaki był (a właściwie jest) to serial? Po tych wszystkich opóźnieniach można by oczekiwać, że przede wszystkim dopracowany do maksimum; jednak jak się okazało, nie jest tak różowo. W ostatnich latach modne stało się odświeżanie klasycznych anime, ale czym to się skończyło, wie chyba każdy zainteresowany tematem. Owszem, niektórzy widzowie zachwycają się takimi wersjami, ale nie ma się co oszukiwać: nadmiar komputerowych efektów i wycinanie wątków nie wyszły na dobre takim tytułom jak *Dragon Ball Kai* czy pierwszemu z filmów kinowych *NGE: Rebuild*, *Evangellion 1.11 (Nie) jesteś sam*, a to właśnie miało stać się udziałem nowej *Czarodziejki*. Lecz na szczęście nie wszystkie zmiany zaszkodziły tej produkcji.

## pierwsze wrażenie

A zatem, po kolei. Pierwszy odcinek serialu *Sailor Moon Crystal* zaczyna się bardzo obiecująco. Jeszcze zanim zobaczymy i usłyszymy opening, wita nas prolog, a właściwie zapowiedź nadchodzących wydarzeń – całkiem miło, mimo dużej liczby scen w CGI; zainimowana i wprowadzająca w klimat serialu. Zaraz potem jednak na ekranie pojawia się piosenka tytułowa i wtedy już tak dobrze nie jest. Podstawowy problem jest taki, że otwierający serial motyw nijak ma się do oryginału. Właściwie obie piosenki, nie tylko początkowa *Moons Pride* i ending *Gekkō* z początkowych dwóch sezonów, ale i wszystkie kawałki z trzeciego, jakością nie dorównują pięknym i nastrojowym utworom z wersji z lat 90. Gdy słuchało się np. *Moonlight Densetsu*, po skórze przechodziły dreszcze. Odczuwało się, może trochę patetyczną, ale pełną emocji, smutku wręcz, nutę, którą później rozpoznaje się w środku nocy po jednym dźwięku. Tu jednak tej magii nie ma. Słyszysz się utwory, ale ich nie słycha. I żaden nie zapada w pamięć. I to jest rozczarowujące.



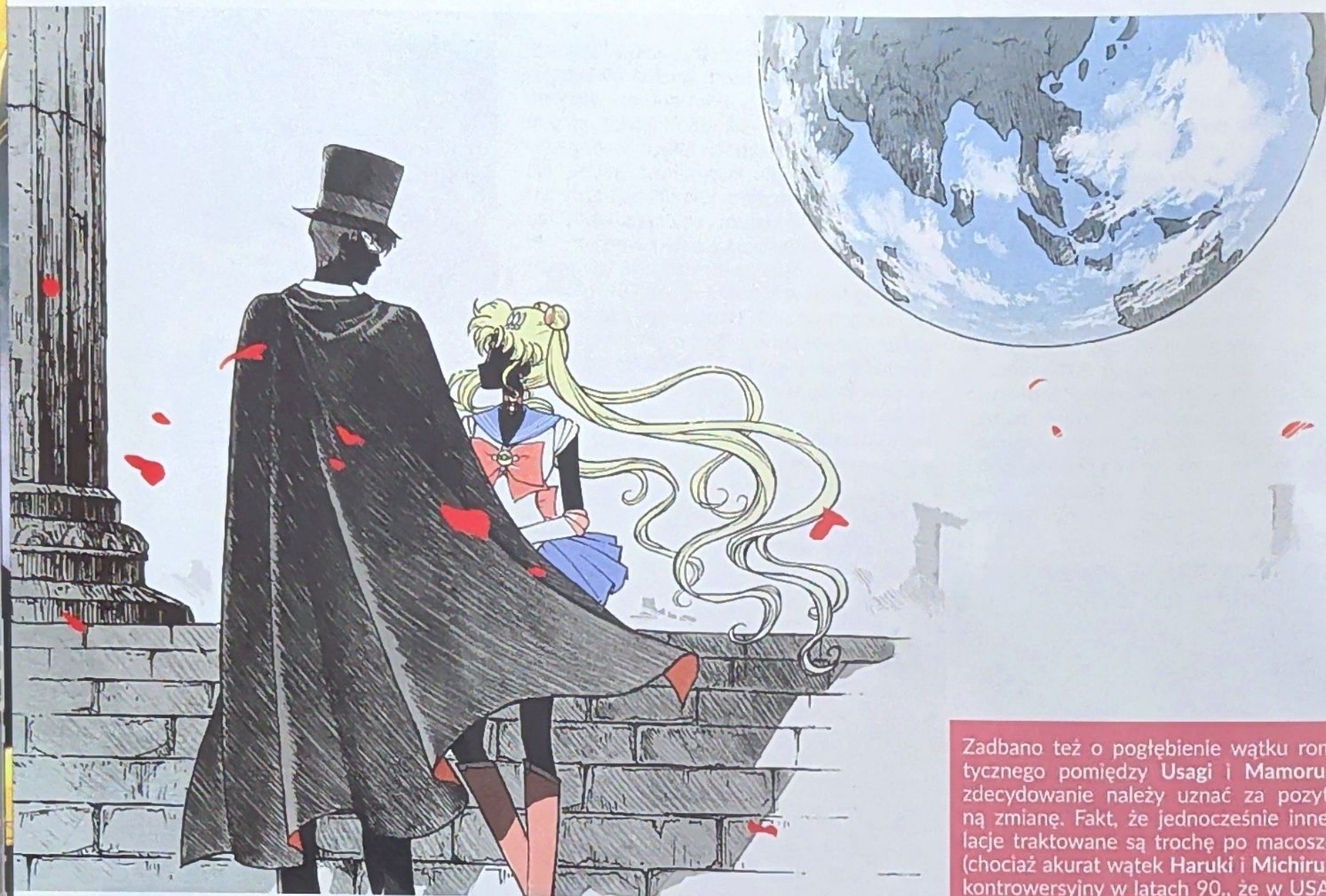
Na szczęście w animacji *Crystal* widać sporo zmian na lepsze względem kultowego pierwowzoru. Na plus trzeba tu zaliczyć poprawienie ogólnego wyglądu openingu (w klasycznym, jak pamiętacie, dziwne, nie do końca jasne tła, mieszały się z arabskimi akcentami) i podobny w melancholijnym tonie ending obu wersji. Co prawda wykonanie w obu tych przypadkach jest bardzo ładne, oczy cieszą zwłaszcza piękne, akwarelowe tła, a i fakt, że nie użyto dużo komputerowych fajerwerków, także należy docenić; jednak z drugiej strony brak temu klimatu i artystycznej iskry. Bo można skopiować styl, ale nie da się skopiować artystycznego wyczucia.

Po czymś takim oczekiwania automatycznie maleją. Tym bardziej że pierwszy odcinek nie zwiastuje żadnych istotnych zmian, bo trudno za takie uznać wcześniejsze gościnnie pojawienie się *Ami Mizuno*, lekką zmianę ubrań niektórych bohaterów, czy inne „kosmetyczne przeróbki”, jak np. w przypadku sceny pierwszego spotkania Luny, gdzie w klasycznej wersji Usagi ratuje ją z rąk znieczających się nad nią dzieci, w nowej natomiast nadeptuje na leżącą kotkę. Pomimo tego wszystkiego *Crystal* okazuje się mieć do zaoferowania również sporo pozytywnych elementów.

## co się zmieniło, co pozostało

*Crystal*, zgodnie z zapowiedziami twórców, to nie remake oryginalnej serii telewizyjnej *Czarodziejki* z Księżyca, a nowa adaptacja, fabularnie jak najbliższa mangowemu pierwowzoru. W praktyce oznacza to, że zrezygnowano z fillerów, których w klasycznym serialu nie brakowało. Najbardziej w oczy rzuca się brak opowieści *Makai Tree* (Drzewo Zła i Ciemności), która zagnawiała 1/3 *Sailor Moon R* i powstała tylko po to, by Naoko Takeuchi mogła dokończyć sru-





ty w mandze wątek, zanim anime wyprzedzi jej dzieło. Nie jest to wielka strata, bo ten story arc, choć niezły, odstawał od reszty serialu i to z miejsca rzucało się w oczy, nawet gdy oglądało się go bez znajomości mangowego pierwowzoru. Jednak ten przykład dobrze obrazuje podejście twórców wersji *Crystal*, którzy chcą jak najwierniej trzymać się

wizji Takeuchi, nawet jeśli czasem oznacza to przenoszenie na filmową taśmę nieprzekonujących czy wręcz kiczowatych elementów.

Na takich cięciach zyskuje dynamika serialu – przykład: wspomniana już Ami, która w klasycznej wersji serialu pojawia się dopiero w ósmym odcinku, w nowej zobaczymy ją już w pierwszym. Ale przez to cierpi kilka innych elementów historii, rozbudowana bowiem, wręcz rozwleczona chwilami fabuła w wersji z lat 90., pozwalała twórcom zbudować bardziej złożone relacje pomiędzy bohaterami, ukazać więcej scen z „codziennego życia”, czy pogłębić poboczne wątki. Tymczasem w wersji *Crystal* nie znajdziemy tak ładnie rozbudowanych np. wątków przyjaźni. Ot – zdają się nam mówić twórcy – „tak już jest”. I tyle. Sama akcja również wydaje się bardzo skondensowana, co akurat niektórzy widzowie uznają za plus, ale prawda jest taka, że jednak lepiej sprawdzało się wolniejsze prowadzenie fabuły, zamiast takiego pędzenia na łeb na szyję, w którym gubi się niekiedy ciągłość opowieści. Zwłaszcza gdy zaczyna kuleć warstwa emocjonalna – tak istotna i decydująca o wielkim powodzeniu klasycznej wersji serialu. Na szczęście jednak, wbrew narzekaniom wielu, *Crystal* nie jest też serialem sprowadzonym do samych scen walk. A przy okazji trzeba podkreślić, że twórcy zadbali o ich wykonanie i dynamizm, stawiając jednocześnie na uwypuklenie współpracy dziewcząt jako zespołu.

Zadbano też o pogłębienie wątku romantycznego pomiędzy Usagi i Mamoru, co zdecydowanie należy uznać za pozytywną zmianę. Fakt, że jednocześnie inne relacje traktowane są trochę po macoszemu (choć akurat wątek Haruki i Michiru, tak kontrowersyjny w latach 90., że w USA zamieniono je w kuzynki – w *Crystal* jest wyeksponowany), jednak *Czarodziejka z Księżyca* od zawsze skupiona była na tej parze i trudno jest narzekać, że to oni są w „romantycznym centrum uwagi”. Za to można już ponarzekać na pewne zmiany charakteru. Trudno o nich mówić w przypadku postaci pobocznych, bo te są dość płaskie, ale po Usagi i jej przyjaciółkach widać przede wszystkim, że spowaźniały. Chociaż może należałoby powiedzieć – wydoroślały? A co za tym idzie, jedna z ważniejszych rzeczy w początkowych seriach klasycznej wersji, czyli humor i zabawne gagi, zostały ograniczone. Owszem, w wersji *Crystal* nadal występują, ale wydają się bardziej wymuszone i już tak nie śmieszą.

Jeśli zaś chodzi o wygląd postaci, w nowej wersji bardziej przypominają te z mangi, co może i kłóci się z chara designem, do którego przywykło pokolenie obecnych trzydziestokilkulatków, ale stanowi też sympatyczny powrót do korzeni. Problem w tym, że sama animacja, zwłaszcza w początkowych dwóch sezonach, potrafi razić zarówno wpadkami (niesławne, nierówno położone względem siebie, oczy), jak i topornymi efektami komputerowymi. Do tego dochodzą dosyć tandetne ozdóbki i przerywniki (eyecatch). Oba niby ładne, ale całościowo prezentują się kiczowato i nie pasują do reszty animacji. Gdy jednak na to wszystko przymknąć nieco oko, serial da się obejrzeć z przyjemnością.



## przyszłość serialu

Teraz, sześć lat po premierze pierwszego epizodu serii *Crystal*, za nami są już trzy sezony, adaptujące dziesięć z osiemnastu tomików (czyli do serii *Sailor Moon S* włącznie, jeśli wolicie rozpatrywać temat przez pryzmat klasycznej wersji serialu), a przed nami... Cóż, co prawda od emisji 39. odcinka minęło ponad trzy i pół roku, a my wciąż nie doczekaliśmy się ciągu dalszego, to jednak twórcy zapewniają, że to nie koniec. Nie będzie jednak czwartego sezonu serialu, a dwuczęściowy film o tytule *Sailor Moon Crystal Season IV: Eternal the Movie*, w którym opowiedziana ma zostać fabuła tomów mangi 12-15. Premiera? Pierwsza część ma się pojawić już we wrześniu 2020 roku. Co

dalej? Na chwilę obecną nie wiadomo, ale miejmy nadzieję, że na tym nie koniec. Bo w odróżnieniu od np. *Dragon Ball Z: Kai*, *Sailor Moon Crystal* nie jest jedynie odświeżeniem animacji i kolorów, a zupełnie nową produkcją. Połączeniem nowej, bliższej mangowemu chara designowi animacji z oldschoolem. I chociaż nic nie zastąpi nam starej dobrej *Czarodziejki z Księżycą*, którą oglądało się na Polsacie, odkrywając, czym jest anime i japońska popkultura, *Crystal* to jednak kawałek dobrej produkcji, która nowym widzom pozwoli poznać opowieść o dzielnych dziewczynach w marynarskich mundurkach, a w starszych obudzi wiele sentymentu, wyiskając z oczu jeszcze niejedną łezkę.

Oczywiście po seansie nadal pozostaje zasadnicze pytanie, po co ponownie tworzyć ten kultowy serial, skoro z powodzeniem można obejrzeć klasyczną, nadal świetną przecież wersję? Klasyka, który tak nas kiedyś chwycił za serce i pomógł zrozumieć Polakom świat japońskiej animacji? Cóż, na to pytanie nie odpowiemy. No, może jedynie ogólnym stwierdzeniem: taki już znak naszych, nastawionych na remaki, czasów.

Pozostaje cieszyć się, że mimo wszystko *Sailor Moon Crystal* nie jest do końca nieuda-



nym remakiem, gdyż posiada również wiele plusów. Ot, chociażby taki, że pozwala nam, fanom, znowu wejść w świat czarodziejek, umożliwiając wysnuwanie ciekawych porównań i analiz pomiędzy obiema wersjami serialu. I do obejrzenia obu i wyrobienia sobie własnego zdania gorąco zachęcamy.

### Sailor Moon Crystal

Rodzaj: serial TV

Gatunek: magical girls

Liczba sezonów/odcinków: s.1/14, s.2/12, s.3/13

© 武内直子・PNP・講談社・東映アニメーション © 武内直子・PNP/講談社・ネルケプランニング・ドワンゴ







ra karty, które potem wkłada do automatów, by odblokować postacie i elementy fabuły (Akira Toriyama nadzorował projekt oraz zaprojektował wygląd trzech członków klanu Friezy). Jeśli chodzi o treść, całość podzielona została na pięć opowieści: *Dark Demon Realm Saga*, *Dark Empire Saga*, *Prison Planet Saga*, *Dark King Mechikabura Saga* i *Universal Conflict Saga*. Początkowo rzecz skupiała się na przygodach Trunksa z przyszłości, który jako członek Patrolu Czasu mierzy się z różnymi zagrożeniami i spotyka wiele wersji postaci z różnych rzeczywistości. Pojawieniu się czternastego i piętnastego filmu kinowego DBZ, a następnie serialu DB Super, towarzyszyły nowe zestawy kart z bohaterami z tych serii. Od sagi *Wieżennej Planety* mogliśmy śledzić losy głównych postaci i to właśnie od tych opowieści zaczyna się serialowe *Super Dragon Ball Heroes*, pomijając wątki z pierwszych story arców i skupiając się na *Prison Planet* i *Universal Conflict*. Warto przy okazji nadmienić, że istnieje też mangowa adaptacja wszystkich tych sag, wzbogacona nawet

o nowe wątki. Takie anime, jak już wspominałem, nie tyle mogło, ile po prostu nie powinno się udać, bo wszystko to miało luźny charakter „niekanonicznej bijatyki”, a jednak.

O dziwo, nie ma tu co prawda wielogodzinnych pojedynków, cechy charakterystycznej dla DB, ale za to całość to właściwie nieustający szereg bijatek, w których jednak można znaleźć zdecydowanie więcej, niż sądzicie. Twórcy, jak na nową serię przystało, starają się dodać coś do mitologii Saiyan (stąd np. *Zły Saiyanin* czy *Super Saiyanin Berserk*) i zabawić tym, co już było. Powracają więc bohaterowie z serii *Super* (*Bērus*, *Jiren*, *Hit*) czy nawet ci, którzy nie powinni być już w kanonie (*Gokū SSJ4* – nie powiem wam jakim cudem, warto odkryć to samodzielnie i przez pryzmat tych informacji przyjrzeć się serii GT), i chociaż sensu w tym wielkiego nie ma... Cóż, Akira Toriyama na podobne zarzuty odpowiadał zawsze, że *tak jest, bo tak wymyślił* – i to ucina dyskusję. Ważne, że zabawa jest dobra.

Owszem, są tu rzeczy, które chętnie bym zmienił czy zapomniał. Wróg potężniejszy od *Wszecusi* w *Universal Conflict Saga* to żart, tym bardziej że udaje się go tak łatwo pokonać; niewykorzystany potencjał *Tsfruiana* trochę boli, tak samo jak brak *Dark Broly'ego* czy *Xeno Gohanksa*, którzy pojawiali się w grze. A fakt, że nie zaadaptowano pierwszych sag w formie anime, jest niestety odczuwalny, gdy wiemy, co w nich było. Ale co z tego, skoro ogląda się to świetnie. I chociaż rzecz nie jest wysokobudżetową produkcją, animacja również trzyma poziom. Owszem, jest typowo współczesna i nie brak w niej komputerowych elementów, ale na szczęście nie kłuje to w oczy. I czy trzeba czegoś więcej? Gdy piszę te słowa, fani czekają na premierę odcinka specjalnego, a już w marcu 2020 roku rusza nowy sezon. Może i szkoda, że nie dostaliśmy kolejnego pełnoprawnego anime, ale przynajmniej ten internetowy serial reklamowy nie nudzi i miewa momenty przypominające stare, dobre *Smocze Kule*. A to wiele znaczy.



Strona oficjalna.



(\*) Gra sprzedała się w 400 milionach egzemplarzy, zarabiając 40 miliardów jenów, co zapewniło jej pierwsze miejsce na rynku cyfrowych gier karcianych.

(gra) *Dragon Ball Heroes*

/ *Super Dragon Ball Heroes*

Producent: Studio Dimps, Bandai

Gatunek: Trading Arcade Card Game

Liczba zestawów kart: 48

© バードスタジオ/集英社・フジテレビ・東映アニメーション © BANDAI

(anime) *Super Dragon Ball Heroes*

Gatunek: shōnen

Liczba odcinków: 19+

© バードスタジオ/集英社・フジテレビ・東映アニメーション © BANDAI





PO PORĄŻCE, JAKĄ DLA MNIE, WIERNEGO FANA *DRAGON BALLA*, OKAZAŁA SIĘ *SAGA PRZETRWANIE WSZECHŚWIATA Z SERII SUPER*, I FILMIE *BROLY*, KTÓRY – CHOĆ CAŁKIEM NIEZŁY – NIE ZDOŁAŁ ZMAZAĆ NIESMAKU, DO *SUPER DRAGON BALL HEROES* PODCHODZIŁEM Z WIELKIMI OBAWAMI. W KOŃCU NIE DOŚĆ, ŻE TO BARDZIEJ REKLAMÓWKA NIŻ PEŁNOWARTOŚCIOWY SERIAL, TO JESZCZE OGRANICZONY DO KILKUMINUTOWYCH EPIZODÓW. TYMCZASEM CAŁOŚĆ JEST ZASKAKUJĄCO UDANA I W PRZYMNY SPOSÓB PUSZCZA OKO DO DŁUGOLETNIH FANÓW *SMOCZYCH KUL*.

Michał P. Lipka

Gokū i Vegeta trenują u Bērusa, gdy zjawia się Mai z przyszłości, prosząc ich o pomoc, Trunks został bowiem uwięziony przez nieznaną siłę na Więziennej Planecie. Zaczyna się więc misja ratunkowa, ale ziemscy bohaterowie nie mają jeszcze pojęcia, kogo

spotkają i co ich czeka. Wszechświat znów będzie zagrożony, a zło potężniejsze niż kiedykolwiek wcześniej...

Rzadko, ale jednak zdarza się, że ograniczenia zamiast podciąć skrzydła twórcom, zmuszają

ich do większej kreatywności. Weźmy szeroko pojmowane kino fantastyczne lat 70. i 80., gdzie brak możliwości technicznych sprawił, że niedostatki maskowano klimatem i dobrą zabawą. I tak też jest z *Super Dragon Ball Heroes*, internetowym serialem stworzonym jako reklama gry karcianej o tym samym tytule, a zarazem kontynuacją *Dragon Ball Super*. Twórcy, nie mając miejsca do budowania złożonych intryg ani postaci z zawiłą przeszłością (każdy epizod liczy ok. 8 minut), skupili się na dynamice i puszczeniu oka do widzów. I to się sprawdziło!

Oczywiście mogło być inaczej. Wszystko zaczęło się w 2010 roku od gry *Dragon Ball Heroes*(\*), stanowiącej połączenie gry na automatach z kolekcjonerską grą karcianą. W praktyce oznacza to, że gracz kupuje i zbiera



# Anohana

Ano Hi Mita Hana no Namae wo Bokutachi wa Mada Shiranai.  
We Still Don't Know the Name of the Flower We Saw That Day.

あの日見た花の名前を僕達はまだ知らない。

NIEZWYKLE PORUSZAJĄCA OPowieść O DORASTANIU.  
ABSOLUTNE ARCYDZIEŁO, KTÓREGO OBEJRZENIE  
POCHŁANIA CAŁY WAGON CHUSTECZEK.

— Marcin Świętoniewski



Ano Hi Mita Hana no Namae wo Bokutachi wa Mada Shiranai.  
Rodzaj: serial TV  
Gatunek: fantastyka, dramat  
Liczba odcinków: 11  
Produkcja: © ANOHANA PROJECT

Netflix.



Japońska strona oficjalna.





Cofnijmy się na chwilę do kwietnia 2011 roku, właśnie wtedy bowiem został wyemitowany premierowy odcinek pewnego, niepozornego na pierwszy rzut oka, serialu. Chyba żadna z oglądających go wówczas osób nie spodziewała się, że prosta w sumie historia szóstki przyjaciół z bliżej niesprecyzowanej, położonej w uroczym górskim zakątku, sennej wioski, rozwinie się w prawdziwą bombę emocjonalną o tak ogromnej sile rażenia. Aż do zakończenia emisji (czerwiec tego samego roku) zarówno bohaterowie, jak i widzowie przed ekranami wylali morze łez. I nic w tym dziwnego, gdyż smutne dzieje drobniutkiej dziewczynki w białej letniej sukience są w stanie poruszyć nawet kamień, nie wspominając o zdrowym człowieku obdarzonym choćby odrobiną empatii.

Super Peace Busters to może nieco krzykliwa, lecz w gruncie rzeczy niewinna nazwa dla grupki bez trosk dzieciaków, wesoło spędzających ze sobą czas. Polowanie na chrabąszcze, zabawy w chowanego oraz wspólne granie na przenośnych konsolach zawsze dostarczały im masy radości. Ulubionym miejscem pobytu owej gromadki była stara opuszczona szopa, przerobiona wspólnymi siłami na „tajną bazę”. I to wła-



śnie podczas jednego ze zwyczajowych posiedzeń w niej padło na pozór spontaniczne, lecz w rzeczywistości zadane z pełnym wyrachowaniem, pytanie: „Jintan, podkochujesz się w Menmie?”. Strzał był niezwykle celny, zaś rzucona na szybko typowo szczeniacka, przekorna odpowiedź, niezbyt miła. Zwłaszcza dla Menmy, która mimo tego skwitowała ją swoim zwyczajowym, dobrotliwym uśmiechem. Skonfundowany oraz zawstydzony Jintan poratował się ucieczką z miejsca zdarzenia, obiecując sobie nazajutrz przeprosić koleżankę. Los jednak bywa bezlitosny... Kolejnego dnia okazało się bowiem, iż Menma nie przyjmie żadnych przeprosin, ani teraz, ani nigdy, bo Menmy już po prostu nie ma. Dziewczynka uległa tragicznemu wypadkowi, staczając się ze stromej skarpy wprost do rwącej poniżej rzeki i zginęła na miejscu. Niedowierzanie, smutek, rozpacz i ból – nie wypada powiedzieć nic więcej.

Po jej śmierci większość członków Super Peace Busters zaczęła stopniowo oddalać się od siebie, aż do praktycznie całkowitego zerwania kontaktów. W ten sposób minęło pięć długich oraz niezwykle ciężkich



lat, zwłaszcza dla faktycznie zakochanego w Menmie Jintana, który w międzyczasie stracił także swoją matkę. Przytłoczony tym wszystkim chłopak zmienił się nie do poznania, z naturalnego przywódcy stając się klasycznym przykładem typowego hikikomori. I w tym właśnie momencie rozpoczyna się akcja anime.

Podczas jednej ze zwyczajowych, wielogodzinnych sesji z konsolą przed Jintanem pojawia się duch nieco starszej już Menmy. Nikt poza nim nie dostrzega obecności dziewczyny. Początkowo chłopak bierze ją za halucynację, wytworzoną przez niestabilną pomimo upływu czasu poczucie winy za jej śmierć. Ale czy halucynacje tłuką w gry wideo, wsuwają ramen i pieką pyszne ciasteczka? No dobra – duchy niby też nie, ale nie czepiajmy się drobiazgów. Zresztą sama Menma informuje Jintana, że coś trzyma ją tutaj, nie pozwalając przejść na drugą stronę. Niestety, nie potrafi jasno sprecyzować swojej potrzeby. Podejrzewa, iż do osiągnięcia celu wymagana będzie obecność całej grupy niegdysiejszych przyjaciół. Łatwo powiedzieć, trudniej wykonać – podczas przypadkowych spotkań na ulicy niczym niezasłużone obelgi potrafią ranić bardzo mocno. A nawet gdyby jakimś cudem udało się wszystkich pogodzić, to jak im zakomunikować obecność Menmy tak, żeby w nią uwierzyli? Jak odkryć, na czym polega tajemnicze życzenie? I wreszcie, czy na pewno wszyscy zechcą jej ostatecznego odejścia? A jeśli tak, to czy wynika to z czystych pobudek? Jedno jest pewne: dla Super Peace Busters nadszedł czas niezwykle ciężkiej, ostatecznej próby rozprawienia się zarówno z demonami przeszłości, jak i swoimi własnymi, rzekomo dawno pogrzebanymi uczuciami oraz oczekiwaniami. Rzekomo, bo dość szybko okazuje się, że owego feralnego dnia czas zatrzymał się nie tylko dla Jintana – pomimo pozornego trzymania fasonu wszyscy w pewnym stopniu wciąż obwiniają się za śmierć Menmy, nijak nie potrafiąc zamknąć tego rozdziału w swoim życiu.





可愛 Kawaii



地縛少年

はなこ  
花子くん

JIBAKU SHŌNEN HANAKO-KUN



# HONZUKI NO GEKOKUJŌ







# 索玛丽 与 森林之神

Somali and  
the Forest Spirit



可愛 Kawaii MANGA ANIME





天竺司  
**Kawaii**  
MANGA ANIME



# YAGATE KIMI NI NARU

可愛い MANGA ANIME Kawaii





# Souichi

## i jego głupie kłatwy

Nikt nie chce się zadawać z najmłodszym synem państwa Tsujii. To dziwny dzieciak, nie dość, że złośliwy, to jeszcze wiecznie mamroczący pod nosem. Jakby tego było mało, Souichi wciąż trzyma w ustach gwoździe. Twierdzi, że potrzebuje żelaza, by nie nabawić się anemii. A może wykorzystuje je w innych celach?

David Biel



*Souichi i jego głupie kłatwy* to licząca ponad 400 stron manga mistrza japońskiego horroru – Junji Ito. Mocno zdziwi się jednak ten, kto oczekuje po *Souichim* tego samego, niewypowiedzianego, kosmicznego horroru, do jakiego przyzwyczaił nas Ito. Tym razem mangaka postanowił poeksperymentować z czarną komedią. Tomik, składający się z dziesięciu opowiadań połączonych postacią tytułowego, nastoletniego chłopca, przekona nas, że dziecko też może być straszne.

Motywny krnąbrnego, kapryśnego dziecka o nadludzkich mocach nie jest wprawdzie niczym nowym. W kulturze popularnej pojawił się za sprawą serialu *Twilight Zone*, który jeszcze w 1961 roku pokazał do czego zdolny jest chłopiec o boskich mocach. Mały, onnipotentny tyran ucieleśniał dwa autentyczne lęki, jakich doznaje wielu ludzi: z jednej strony strach przed irracjonalnym bóstwem, z którym nie można negocjować, z drugiej obawę wielu rodziców, że nie zdołają zapanować nad destruktywnymi instynktami swego dziecka. A jednak choć motyw ten powtarzał się w filmie, telewizji czy literaturze dziesiątki razy, Junji Ito zdołał pokazać go w sposób bardzo oryginalny, a zarazem wyjątkowo japoński. Otóż jego potężny Souichi jest... zakałą rodziny i głupkiem.

Państwo Tsujii i ich dzieci tworzą przemiłą rodzinę. Ich najmłodszy syn, Souichi, łąduje na jej marginesie nie z powodu lęku rodziców czy rodzeństwa, ale pomimo prób włączenia go do normalnego życia rodziny. Chłopiec jest na wskroś zły, ale nie złem przerysowanym i demonicznym. Ani to makiaweliczny geniusz, ani potwór w ludzkiej skórze. Souichi jest po prostu zadufanym w sobie, krnąbrnym dzieckiem, które nie potrafi podziękować ani przeprosić. Gardzi innymi, nawet najbliższymi krewnymi. Jest też najzwyczajniej w świecie głupi i złośliwy. Jego zachowanie jest więc powodem wstydu rodziców i rodzeństwa. I choć Souichi ma talent do przyzywania tajemniczych sił, to ze względu na swój charakter będzie korzy-



stał z tych mocy nieudolnie, nie wzbudzając w rodzinie większych podejrzeń. Będzie to też czynił z najniższych możliwych pobudek – mszcząc się za wydumane krzywdy, wprowadzając nieszczęścia na innych dla własnej uciechy lub próbując poprawić swój status wśród rówieśników.

Ito doskonale uwypukla godne pogardy cechy charakteru Souichiego, osiągając efekt komediowy. Monolog chłopca, to jak wysokie ma o sobie mniemanie, a przy tym fakt, iż posługuje się słowami, których znaczenia nie rozumie, potrafią rozbawić do łez. Humor nie zmniejsza zagrożeń, jakie wisi nad bohaterami kolejnych opowiadań. Owszem, Souichi bywa nieudacznikiem, ale kapryśny dzieciak wciąż potrafi zniszczyć ludziom życie, narazić ich na utratę zdrowia, a nawet zabić. I nie ma przy tym najmniejszych skrupułów.

Właśnie z tej niepewności co do powodzenia bądź fiaska nikczemnych planów Souichiego bierze się napięcie mangi. Czytelnik nie jest w stanie przewidzieć, czy osoby, które stają na drodze chłopca – jego kuzynostwo, starszy brat, koledzy ze szkoły albo nauczyciel zdeterminowany by Souichiemu pomóc – padną ofiarą rzucanych kłatw. A Junji Ito



bawi się oczekiwaniami czytelnika, prowadząc jedne historie w stronę zabawnych, groteskowych zakończeń, innym zaś nadając ton znacznie bardziej upiorny. W obu przypadkach czyta się mangę fantastycznie.

Jak zawsze cudowna jest też kreska mangaki, choć większa część tomu pozbawiona jest atakujących wszystkie zmysły, koszmarnie drobiazgowych rysunków, które zazwyczaj wiąże się z tym autorem. W zasadzie dopiero dwie ostatnie historie – *Trumna* oraz *Plotki* – dadzą czytelnikom zasmakować grozy płynącej z cyzelowanych przez Ito detali. Od pierwszej opowieści udaje się za to mangace stworzyć atmosferę niepokoju związaną z dziwacznie zachowującym się i dziwnie wyglądającym Souichim. Jego tłuste włosy, podkrążone oczy i noszone w ustach gwoździe dają wyraźnie do zrozumienia, że chłopak jest prawdziwą złą siłą. Innymi słowy, *Souichi i jego głupie kłatwy* to manga – jak na Junji Ito – dość nietypowa. Nie jest to tomik, który dostarczy czytelnikom takiej porcji koszmarów sennych jak *Uzumaki* czy *Uskok na górze Amigara*. Ale pewnie u niejednej osoby wywoła poczucie grozy na widok wycieczki szkolnej. Bo jak już nieraz Ito udowodnił – dla człowieka z bogatą wyobraźnią wszystko może być straszne. Nawet dzieci.

*Souichi i jego głupie kłatwy*

Autor: Junji Ito | Gatunek: horror, czarna komedia

Liczba tomów: 1 | Wydawca japoński: Asahi Shimbun

Publications Inc. | Wydawca polski: JPF

© 2011 Junji Ito



可愛 Kawaii

MANGA ANIME



イド：インヴェイデッド

イド：インヴェイデッド



DOMEXKANO

## ドメスティックな彼女

**NIEZBYT NOWATORSKI  
POD WZGLĘDEM TRE-  
ŚCI, ALE PRAWIDŁO-  
WO ZREALIZOWANY  
DRAMAT OBYCZAJO-  
WY, OPOWIADAJĄCY  
O ZAKAZANEJ MIŁOŚCI  
PEWNEGO UCZNIA DO  
NAUCZYCIELKI.**

Marcin Świętoniewski

Jak to już zauważyłem przy innej okazji, japońskich seriali animowanych o szeroko rozumianej tematyce damsko-męskiej mamy zatrzęsienie. Niestety – spora część z nich to mniej lub bardziej głupawe szkolne komediowe „haremovki”. Niekiedy miewają one swój urok, lecz co za dużo, to niezdrowo. Dlatego każda nowa pozycja podchodząca do tematu w nieco poważniejszy sposób z miejsca budzi moje zainteresowanie. I oto z przyjemnością mogę was poinformować, że *Domestic na Kanojo* ani trochę nie zawiodło pokładanych w nim nieśmiałych nadziei na bycie romansem z prawdziwego zdarzenia.

Natsuo Fujii jest po uszy zakochany w swojej nauczycielce języka angielskiego, Hinie. Zdając sobie sprawę z beznadziejności sytuacji, chłopak daje się wyciągnąć szkolnym kumpłom na typowy „mikser”.

W ten właśnie sposób poznaje dość dziwnie zachowującą się niebieskowlasą Rui. Od słówka do słówka i para niepostrzeżenie wymyka się, lądując w pustym mieszkaniu dziewczyny. Tam robi się jeszcze goręcej: Rui proponuje Natsuo niezobowiązujący seks, a sfrustrowany młodzieniec przystaje na jej propozycję, przeżywając swój pierwszy raz... Dzień później ojciec Natsuo informuje syna o chęci ponownego ożenku (matka chłopaka nie żyje od dziesięciu lat). Wyobraźcie sobie szok naszego bohatera, gdy wraz z nową wybranką serca ojca w drzwiach stają także jej dwie córki, czyli Hina i jej młodsza siostra Rui...

Niezły początek, a dalej robi się tylko coraz lepiej. Nie muszę chyba mówić, jak trudne dla Natsuo okazuje się życie pod jednym dachem z obiektem swoich cichych westchnień. Z oczywistych powodów to samo dotyczy także jego drugiej nowej przyrodniej siostry. Jakby tego wszystkiego wciąż było mało, z czasem na scenie pojawia się spora garstka kolejnych postaci. Prawie każda z nich prędzej czy później zaczyna „czuć miętę” do kogoś z powyższej trójki, dodatkowo jeszcze komplikując drzewko wzajemnych uczuć oraz potęgując napięcie fabularne, dzięki czemu ani przez chwilę nie jest nudno.

Serial powstał w oparciu o wciąż publikowaną *mangę* liczącą sobie na dzień dzisiejszy 25 tomów. Niestety nie miałem przyjemności zapoznać się z nią, dlatego trudno mi stwierdzić, na ile tempo toczącej się akcji odpowiada oryginałowi. Aczkolwiek podczas seansu nie mogłem oprzeć się wrażeniu, że scenarzyści z odpowiedzialnego za ekranizację studia Diomedea doskonale zdawali sobie sprawę z ogromu materiału do przerobienia, przez co nie zmarnowali ani minuty z ograniczonego czasu ekrano-

wego. Nie znajdziemy tutaj żadnych niepotrzebnych dłużyń w postaci niekończących się przemyśleń bądź wewnętrznych monologów – charaktery bohaterów poznajemy przede wszystkim poprzez ich działania. Jednak pomimo fabuły pędzącej do przodu w tempie rozpedzonego shinkansena, całość ani przez chwilę nie robi się nadmiernie skomplikowana czy niestrawna z powodu zbytniego bombardowania widza kolejnymi wydarzeniami. *Domestic na Kanojo* wchodzi jak gorący nóż w masło i wspaniale nadaje się do konsumowania na jedno posiedzenie, nie męcząc przy tym ani odrobinę.

Drugim czynnikiem wpływającym na pozytywny odbiór serialu są znakomicie przemyślane postacie. Ich zachowania sprawiają wrażenie w pełni naturalnych. Podstawą komunikacji jest tutaj momentami nieco emocjonalny, lecz wciąż jednak zwyczajny, dialog. Nikt nikogo nie tłucze bez powodu ani nie robi niczego z czystej przekory – do prawdy, bardzo miłe wytychnienie po tonach wspomnianych we wstępie szkolnych romansideł. W dodatku każdy z bohaterów jest na swój sposób sympatyczny, dzięki czemu szybko daje się polubić. Tym bardziej że nawet najmłodsza część obsady błyskawicznie dorasta na naszych oczach, ucząc się na własnych błędach.

Bardzo spodobało mi się też w pełni poważne podejście do kwestii pocałunków, nagości oraz seksu. Już początkowe sekundy pierwszego odcinka, podczas których oglądamy Natsuo i Rui razem w łóżku, wywołały u mnie pomruk aprobaty. I nie chodzi bynajmniej o to, że jakoś specjalnie kręcą mnie spółkujące ze sobą rysunkowe postacie (od tego jest przede wszystkim gatunek hentai). Po prostu znudziły mi się już fontanny krwi z nosa, podniecanie się bieliną, fantazjowanie dotyczące konkretnych części ciała koleżanki lub kolegi, czy niczym nieuzasadnione rękoczyn po przypadkowym natknięciu się na kogoś w negliżu. Jednocześnie zdaje sobie sprawę, iż przez ową aspekt serial ten absolutnie nie nadaje się dla młodszych widzów. Bohaterowie kilkakrotnie przytapiają się „in flagranti” (czyli „na gorącym uczynku”), w rozmaitych oraz z pewnością niedwuznacznych sytuacjach. Zresztą nawet pomijając tak zwane „momenty”, już sama tematyka poruszana przez niniejszą pozycję nie wydaje mi się zbyt odpowiednia dla dzieci.

*Domestic na Kanojo* częściowo – bo kilka drobnych wpadek jednak się zdarzyło – przywróciło mi również wiarę w typowo japoński „kompleks szczegółu”, tak często podawany onegdaj jako jeden z argumentów świadczących o wysokiej wartości anime. W dobie wszechobecnej animacji komputerowej i masowej produkcji coraz trudniej znaleźć serial TV, którego strona wizualna nie pozostawiałaby czegoś do życzenia. Jednak czasem udaje się utrzymać dobrą jakość i tutaj mamy do czynienia właśnie z takim przypadkiem. Tłą są szczegółowe, nic się nie „rozjeżdża” ani nie sprawia wrażenia kleconego byle jak naprędce, animacja zaś trzyma poziom przez cały czas. Pisząc te słowa, oczywiście zdaję sobie sprawę, że osiągnięcie owego efektu znacznie ułatwił brak dynamicznych scen akcji typu walki czy pościgi. To samo dotyczy ekipy *seiyū*, którzy jak zwykle dają z siebie wszystko. Zresztą w głównych rolach słyszymy między innymi Mâyę Uchidę (Rui) oraz Yôko Hikasę (Hina) – tych pań osobom zorientowanym w temacie nie trzeba przedstawiać.

Jeśli zatem jesteście zagorzałymi fanami romansów i mieliście jakiegokolwiek wątpliwości, czy warto sięgnąć po omawianą tu pozycję, to chyba rozwiatem je wszystkie. Należy tylko pamiętać, iż mamy tutaj do czynienia z odrobiną przyćmiewającym – przez wzgląd na poruszaną tematykę – dramatem obyczajowym. Wstawki komediowe, owszem, pojawiają się, ale bardzo rzadko. A gdybym już koniecznie musiał cokolwiek zarzucić *DomeXKano* (oficjalny skrót tytułu widoczny w czołówce), to chyba tylko urwanie fabuły w – co prawda dość zgrabnym, ale – niezwykle ciekawym momencie. Tytuły mangowych rozdziałów podpowiadają mi, że są to okolice ósmego tomu. Może więc doczekamy się kiedyś kolejnego sezonu tego anime...? Oby.

Strona oficjalna.



Domestic na Kanojo  
Rodzaj: serial TV  
Gatunek: shōnen, dramat,  
romans  
Liczba odcinków: 12  
Produkcja: 〇 渡石 崇・講談  
社 / ドメスティックな彼女製作委員会



# MILLENNIUM ACTRESS

Pogoń za miłością może  
nadać życiu sens.  
Nawet jeśli trwa tysiąc lat.

Genya Tachibana, telewizyjny dokumentalista, kręci materiał na temat kończącej swą działalność wielkiego japońskiego studia filmowego. Udaje mu się przy okazji uzyskać zgodę na wywiad z Chiyoko Fujiwarą, największą gwiazdą wytwórni. Ponad 70-letnia aktorka przez ostatnie trzy dekady żyła w odosobnieniu, z dala od zgiełku świata, błysku fleszy i wielbiących ją fanów. Nieoczekiwanie, u kresu swojego życia, ceniąca prywatność kobieta przystaje na rozmowę. W zamian Genya Tachibana oferuje jej prezent. Przedmiot, który zgubiła dawno temu...

David Biel

Przybywszy na miejsce, do położonego w lesie domu, Genya Tachibana i jego kamerzysta są urzeczeni wciąż pełną gracją gwiazdą filmową. Dokumentalista wręcza jej obiecany podarunek. To klucz, który wiele lat wcześniej zaginął na planie jej ostatniego filmu. Poruszona jego odnalezieniem, aktorka zaczyna snuć swą opowieść...

Wszystko zaczęło się w dniu, w którym jako nastoletnia uczennica spotkała uciekającego przed policją malarza. Artysta protestował przeciw imperialistycznej polityce cesarstwa, ryzykując swój sprzeciw życiem. Młoda Chiyoko pomogła mu uciec, wysłuchała opowieści o obrazie, który malarz chce dopiero skończyć, i przyjęła od niego podarunek. Klucz, który miał otwierać najważniejszą rzecz na świecie. Przyrzekła zwrócić go następnego dnia, gdy odgadnie, czym jest ów cenny skarb. Ale nazajutrz już go nie spotkała. Policja wpa-

dła na trop tajemniczego młodego mężczyzny, więc znów musiał uciekać.

Ale Chiyoko, trzymając się przyrzeczenia i z kluczem zawieszonym na szyi, wyruszyła za nim. Przyjęła rolę w filmie propagandowym, z nadzieją na odnalezienie mężczyzny w okupowanej przez Japończyków Mandżurii. Potem grała w innych filmach, licząc na to, że znajdzie ukochanego – albo że to on znajdzie ją. Całe jej życie wydawało się krążyć wokół tych krótkich chwil spędzonych na rozmowie z młodym buntownikiem. Wszystko, co robiła, było pogonią – zarówno w świecie filmowej fikcji, jak i w prawdziwym życiu.

W dziele Satoshi'ego Kona jedno i drugie – fikcja i prawda – wzajemnie się przenikają w onirycznej, baśniowej opowieści. Nie wiemy gdzie kończy się kino i rola odgrywana przez Chiyoko ze scenariusza, a gdzie zaczyna jej własne doświadczenia. Ekipa przeprowadzających z gwiazdą wywiad dokumentalistów też staje się częścią historii, podążając z kamerami za młodą Chiyoko ze wspomnień, wcielając się w postacie z jej filmów, i nieustannie dziwiąc się, jak bardzo życie i kino potrafią się łączyć.

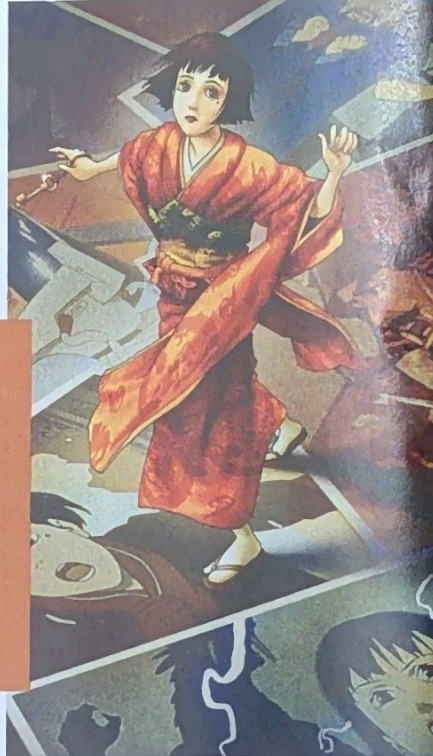
Czy to starość zaciera wspomnienia aktorki? Czy kobieta nie odróżnia odgrywanych przez siebie ról od wydarzeń ze swego życia? A może cała opowieść jest metaforą? W końcu nie dość, że sceny z życia Chiyoko płynnie przechodzą w sceny filmowe, to jeszcze same filmy wydają się powtarzać wzorce, które miały wcześniej miejsce w prawdziwym życiu. Gdy granica pomiędzy tym, co subiektywne, a obiektywną rzeczywistością nie tyle się zaciera, co całkowicie znika, można się chwilami zagubić. Ale dla widza jedno jest pewne – to prawdziwa historia. Nawet jeśli się nie wydarzyła. Bo gdy w jednym z filmów upiór przeklina graną przez Chiyoko postać, skazując ją na spalanie się przez tysiąc lat w ogniu niespełnionej miłości, nie mamy najmniejszych wątpliwości, że przekląta jest właśnie ona. Chiyoko będzie swoją rozpacz i pragnienie odnalezienia ukochanego przeżywać przez milenia, wciąż z kluczem zawieszonym na łańcuszku, odgrywając role w średniowiecznych dramatach kostiumowych i filmach science fiction o podboju kosmosu. Zawsze z tą samą desperacją, z jaką lata temu biegła za pociągami, do którego wsiadł malarz. I to właśnie prawdziwość jej emocji uczyni ją prawdziwą gwiazdą.



O *Millennium Actress* nie sposób mówić w oderwaniu od poprzedniego dzieła reżysera – obrazu *Perfect Blue* (patrz: *Kawaii* 49). Tego zdania był też sam Satoshi Kon, który oba swoje filmy nazwał dwiema stronami tego samego medalu. To yin i yang, moc sprawcza i destruktywna. Jedno nie może istnieć bez drugiego, jednej części nie zrozumie się bez spojrzenia na całość. Oba filmy dotyczą relacji pomiędzy artystą a odbiorcą dzieła. Oba mówią o miłości i pogoni. Jedno i drugie dzieło traktuje o tym, jaki obraz innych ludzi nosimy we własnych sercach.

Jednak oba filmy mówią o tych zjawiskach w sposób odmienny. Pogoń za wyidealizowanym obrazem może zamienić się w patologiczne prześladowanie i próbę zawłaszczenia drugiej osoby, ale może też być pozbawiona egoizmu, romantyczna i szlachetna. Miłość może być zaborcza i chorobliwa, ale potrafi także być wzniosła i pełna poświęcenia. Oddanie sztuce może doprowadzić do utraty własnej osobowości, lecz może też unieśmiertelniać. W *Perfect Blue* Satoshi Kon odsonił przed nami straszną i niszczącą stronę tych zjawisk. W *Millennium Actress* pokazuje jej przeciwieństwo, piękno i dobro, jakie potrafią z nich wypłynąć.

Być może najbardziej szokujące jest to, że nowe przesłanie Satoshi Kon potrafił skonstruować z tych samych środków wyrazu, którymi tak wprawnie posługiwał się w *Perfect Blue*, zmieniając tamtą opowieść w historię z pogranicza horroru. Ale o ile zburzenie granicy pomiędzy narracją filmu a życiem bohaterki było w *Perfect Blue* czymś dezorientującym i budzącym lęk, o tyle w *Millennium Actress* służy do objaśniania świata, tworzenia



spójnej fabuły z jednym fundamentalnym przesłaniem. Gdy *Perfect Blue* dokonywało szokujących zmian perspektywy, widz rozumiał, że bohaterka traci kontrolę nad swym życiem, że ktoś traktuje ją jak swoją marionetkę. W *Millennium Actress* te same triki kinematograficzne służą pokazaniu triumfu ducha aktorki, która nie ustaje w swej pogoni za prawdziwą miłością – przez tysiąc lat, przez kino samurajskie, historię II wojny światowej, a nawet filmy o Godzilla i podróży kosmicznych. Zawsze biegnie, by ratować swego malarza – malarza swoich uczuć.

*Millennium Actress* jest filmem dodającym otuchy i przywracającym wiarę w ludzi, choć niekoniecznie filmem radosnym. Każdemu wzdolowi towarzyszyć będzie bowiem upadek. Umieszczenie we wspomnieniach aktorki postaci dwóch dokumentalistów służy przede wszystkim wpleceniu w opowieść elementów komediowych (co jest o tyle skuteczne, że Genya Tachibana jest bardzo egzaltowanym fanem gwiazdy kina). Później nawet ten wybieg okazuje się mieć swoje znaczenie dramatyczne. W wielu momentach film ściśniętym widza za gardło bardzo mocno. Nie sposób przejść obojętnie wobec sceny, w której Chiyoko przyznaje przed samą sobą, że nie pamięta już twarzy swego ukochanego. A to tylko pierwszy z wielu wyciskających łzy momentów. Satoshi Kon nie próbuje tagodzić emocjonalnych ciosów, pozwalając widzom oddać się bez reszty historii Chiyoko. Z wszystkimi jej radościami i smutkami.

Nie należy się jednak lękać *Millennium Actress*. Bez względu na emocjonalne „potarganie”, jakiego seans może dostarczyć, nie ule-



## Fujiwara

Nazwisko bohaterki *Millennium Actress* – Chiyoko Fujiwara – ma ukryte znaczenie. Fujiwara to arystokratyczny ród, który odgrywał dominującą rolę w japońskiej polityce od VIII do XII wieku. Nawet utraciwszy swoją pozycję hegemonu i ogromne posiadłości, pozostał blisko związany z tronem cesarskim. Bez względu na przetarasowania polityczne, przez blisko tysiąc lat reprezentanci rodu Fujiwara pozostawali doradcami kolejnych cesarzy, a kobiety z rodu Fujiwara – częściej niż reprezentantki jakiegokolwiek innej rodziny arystokratycznej – stały się cesarzównami. Ród Fujiwara jest więc nazywany jedynym stałym elementem zmieniającej się od milenium Japonii.

*Millennium Actress*  
Rodzaj: film pełnometrażowy  
Gatunek: dramat  
Czas trwania: 87 minut  
Produkcja: © 2001 Chiyoko Committee

*Millennium Actress* jest więc nie tylko dziełem opowiadającym o miłości wielkiej aktorki, ale również obrazem zrodzony z miłości do japońskiego kina. I tak jak jego bohaterka – Chiyoko Fujiwara – unieśmiertelnia się poprzez swoją sztukę, tak też unieśmiertelniony został Satoshi Kon. Zmarły 10 lat temu reżyser pozostanie z nami na całe milenium. We wspomnieniach. A my odkryjemy, co otwiera tajemniczy klucz, który malarz pozostawił Chiyoko...





(anime) Plastic Little  
Rodzaj: OAV | Gatunek: science fiction, seinen,  
akcja | Produkcja: © 1994 SPE Visual Works Inc./  
MOVIC CO., LTD.

(manga) Plastic Little  
Autorzy: Satoshi Urushihara (rysunki), Kinji Yoshimoto (scenariusz) | Gatunek: science fiction, seinen, akcja | Liczba tomów: 1 | Wydawca japoński: Gakken | Wydawca polski: JPF  
© by Satoshi Urushihara

(manga) Chirality  
Autor: Satoshi Urushihara (rysunki i scenariusz)  
Gatunek: science fiction, romans, seinen, akcja  
Liczba tomów: 3 | Wydawca japoński: Gakken  
Wydawca polski: JPF  
© 1995 by Satoshi Urushihara

Najpiękniejsze biusty w mandze i anime – z tego przede wszystkim słynie Satoshi Urushihara, mangaka i chara designer dysponujący charakterystycznym, z miejsca rozpoznawalnym stylem, którego witalną częścią jest bałwochwalcze uwielbienie kobiecego ciała. Ale nazywanie artysty tego formatu „facetem od cycków” byłoby jednak karygodnym uproszczeniem.

Maciej Pawlak

## MANGOWY GLAMOUR

Pod koniec ubiegłego stulecia Urushiharę wymieniano jednym tchem obok takich twórców jak Masamune Shirow, Kenichi Sonoda czy Yukito Kishiro i miejsce wśród tuzów mangowej sceny przełomu lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych niewątpliwie mu się należy. Ten nieśmiały Japończyk, który przez całą swoją karierę miał pecha do kiepskich scenarzystów (mówię głównie o panu, panie Yoshimoto), wypracował unikalny styl rysowania postaci, który uczynił z niego jednego z czołowych chara designerów swoich czasów. Jego znakiem rozpoznawczym jest unikalne połączenie japońskiego cieniowania (geometryczne, ostro odcinające się plamy barwy o ton ciemniejszej) i charakterystyczna zabawa światłem

(išnienia i odbłaski na włosach oraz na powierzchni ciała), a przede wszystkim jedynej w swoim rodzaju sposób rysowania oczu – głębokich, uroczych i wymownych. Jego postacie kobiece emanują ciepłem, swobodą namacalną cielistością, sprawiają wrażenie trójwymiarowych i synestetycznie działają na zmysły, nieomal poruszając się i wydzielając zapach. Widząc jego prace po raz pierwszy, nie sposób nie popaść w zachwyt – wiem, że nie ja jeden zakochałem się w rysunkach zaśliniającej się ramionami Lemnear, trzech bohaterów Plastic Little w kostiumach kąpielowych czy zasmuconej Chun-Li z rozplątanym kokiem, znalazłszy je w pierwszym numerze klasycznej edycji magazynu Kawaii z roku 1997.

## RYSOWNIK Z METRA (CIĘTY)

Satoshi Urushihara przyszedł na świat w roku 1966 i obchodził w lutym br. swoje 54. urodziny. Szybko, bo w wieku zaledwie osiemnastu lat, zaraz po ukończeniu liceum w 1984 roku, został zwerbowany do studia Toei, gdzie pracował jako główny animator przy amerykańskim serialu animowanym G.I. Joe i tworzył projekty mechów na potrzeby pełnometrówki z uniwersum Transformers. Po roku zaczął pracę w charakterze freelancera i współtworzył takie OAV-ki jak Megazone 23 i przeznaczoną dla widzów dorosłych White Shadow. Miał również zaszczyt współpracować przy produkcji filmowej wersji Akiry Katsuhiro Otomo. W roku 1990 założył wraz z wieloletnimi współpracownikami – Kinjim Yoshimoto i Yoshihiro Komurą – firmę Earthwork. Słynniejszą produkcję, w której brał udział w owym czasie, to OAV-ka Record of Lodoss War i Crying Freeman. Trzeba przyznać, imponujące portfolio, sławę przyniosły mu jednak dopiero dwa autorskie projekty – Legend of Lemnear oraz szerzej omówiony poniżej Plastic Little. W późniejszym okresie twórczości Urushihara poświęcił się głównie mangom, uchodzącym za graficzne arcydzieła, w których jego specyficzny styl znajduje pełnię swojej krasy, choć, jak np. Chirality, nie są to zwykłe pozycje mocne fabularnie. Urushihara jest także autorem licznych artbooków, przeważnie o tematyce erotycznej, jak również próbował swoich sił w grach wideo (obczajcie Langrissera). W ostatnich latach wrócił do anime i ma na tapecie kilka produkcji, o których, mam nadzieję, niebawem usłyszymy.

Urushihara jest osobą dość skrytą. Zanim zaczął myśleć poważnie o karierze artysty, latami rysował do szuflady, głównie podczas

# SATOSHI URUSHIHARA

plastic fantastic!



tów, Balboy, który za młodych, burnych lat, wdał się był w konflikt z mafią. I tak dalej. Łatwo zaobserwować pewne nieścisłości dotyczące fabularnych detali – np. kwestia okoliczności śmierci rodziciela Tity – ale te rozbieżności nie przeszkadzają w odbiorze historii przedstawionych przez obydwa media. Powiedziałbym, że czynią *Plastic Little* ciekawszym, a historię przedstawioną w filmie możemy uznać za jeden z epizodów z obfitującej w przygody kariery załogantów Cha-Cha Maru.

Za scenariusz wydanego w Japonii w 1991 roku przez wydawnictwo Gakken komiksu odpowiada wspierany przez Urushiharę Kinji Yoshimoto i, jako się rzekło, jest to historia dość sztampowa (to z kolei podobieństwo między mangą i anime), ale kto by tam czepiał się fabuły, gdy najważniejszym aspektem tego komiksu są przecież boskie rysunki Urushihary. I Urushihara nie zawodzi. Jego flagowe postacie kobiece o pięknych oczach i biustach narysowane są po mistrzowsku, raz przybierając bohaterskie pozy, innym razem tchnąc smutkiem, a jeszcze innym wyginając się ponętnie, gdy akcja przenosi się do łaźni lub okrętowego szpitala. I gdzie dowiadujemy się, że załoganci okrętu najwyraźniej cierpią na deficyt piżam. Sugestywna mimika i dynamiczne oddanie ruchu oraz przywiązanie do detalu czynią z *Plastic Little* komiks niesłychanie estetyczny. Urushihara okazał się również nadzwyczaj sprawnym projektantem wszelkich maszyn, okrętów i budynków oraz pięknie skomponował kadry, bezbłędnie kierując wzrok czytelnika w ten punkt planu, o który mu chodzi. Gubi się tylko z lek-

ka przy przedstawianiu dużych obiektów, jak np. wieloryby chmurzaste (miewałem problem, by domyślić się, którą część zwierzęcia pokazuje o wiele za mały kadr) czy widoki miast lub Chmuromorza (przydałby się odjazd kamery, jakaś przestrzenna panorama, na widok której czytelnik rozdziawiłby gębę z podziwu).

### WIELORYBÓW CIELSKA GROŹNE SĄ...

Choć pracę nad mangą i anime *Plastic Little* toczyły się jednocześnie, film wyszedł dopiero w roku 1994. Po raz kolejny Urushihara połączył siły ze scenarzystą Kinjim Yoshimoto, a efektem tej kooperacji jest bardzo konwencjonalne fabularnie i nadzwyczajnie wizualnie anime, które stało się jedną z najstojniejszych pozycji lat dziewięćdziesiątych i nawet dziś robi kolosalne wrażenie. Film trwa niespełna 50 minut i na posiadanej przeze mnie kasecie VHS, wydanej przez amerykańską firmę Kiseki, widnieje w czerwonym kółeczku liczba 15. Ze względu na goliżnę jest to rozsądne ograni-

czenie wiekowe; i tym zabawniejszy jest fakt, że z powodu wyłożonych wysiłków rodzimych strażników cenzury, nieodbiegającą pod względem natężenia erotyzmu mangę *Legend of Lemnear JPF* musiało wydać w Polsce z zastrzeżeniem, iż jest skierowana do czytelnika pełnoletniego. Ech, sławetne czasy „mango-wego ruchu oporu”.

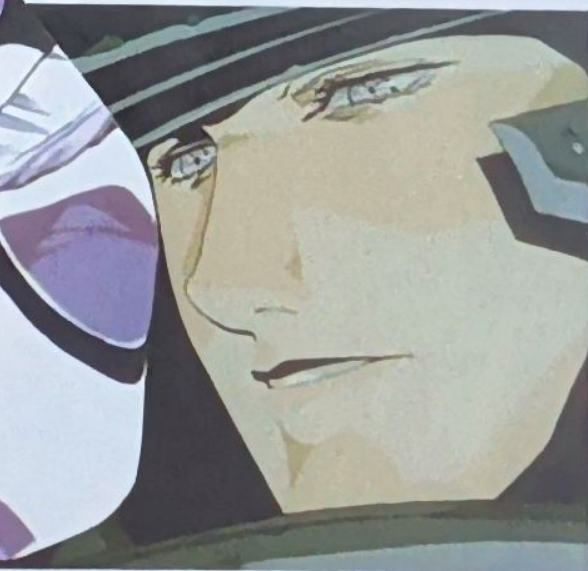
Panią kapitan okrętu łowieckiego Cha-Cha Maru, Titę, już poznaliście. Jej załogantami i towarzyszami, choć tak naprawdę przede wszystkim rodziną, są: chandlerowski zawieszony idealista Balboa, krasnoludopodobny pierwszy oficer Mikhail, androgyniczny sternik Nicol (nieustannie smalący cholewki i/lub podglądający panią kapitan w kąpielni), czarnoskóry młodszy oficer Roger (dzielący z Nicolem pasję do podglądactwa) oraz prze-mądra i przepiękna lekarka pokładowa Mei. Ekipa zwie się Pet Shop Hunters i, jako się rzekło, trudni się łowieniem w Chmuromorzu rzadkich okazów zwierząt, które w stanie nienaruszonym sprzedaje kolekcjonerom.

Miejszem akcji jest gazowa planeta Yietta, po której dryfują kontynenty zaopatrzone w repulsory, urządzenia równoważące przyciąganie grawitacyjne. Wspomniane już przeze mnie kilkakrotnie Chmuromorze to właśnie





długotrwałych przejazdów metrem. Lubił obserwować reakcje ludzi, którzy ukradkiem popatrywali na tworzone na kolanie prace. Przełom nastąpił w momencie, gdy dał się namówić kolegom na narysowanie dōjina, parodii *Gall Force* w stylu super deformed, którą następnie sprzedawał podczas targów komiksowych. Tak się złożyło, że na jego pracę padł wzrok przechadzającego się wśród stoisk ówczesnego chara designera *Gall Force*, znanego skądinąd Kenichiego Sonody, autora takich dzieł jak *Gunsmith Cats*



czy *Riding Bean*. Rysunki Urushihary przypadły Sonodzie do gustu. Do tego stopnia, że zaproponował mu pracę w swoim studiu.

Był to okres, gdy Sonoda pracował nad innym legendarnym anime – *Bubblegum Crisis*. Jak relacjonuje Urushihara, któregoś wieczoru pod koniec szkicowania sekwencji szóstego odcinka, pryncypał nagle zerwał się z fotela i „w bardzo agresywny sposób” powiedział: „Siódmy jest twój!”. Satoshi z początku nie wiedział, o co mu chodzi, ale niebawem okazało się, że Sonoda powierzył mu funkcję chara designera na potrzeby kolejnej części *Bubblegum Crisis*. Później Urushihara powie, że to właśnie ten „siódmy” był jego prawdziwym debiutem w anime.

#### LIFE IN PLASTIC, IT'S FANTASTIC

Jednak to *Plastic Little* był jego pierwszym samodzielnie zrealizowanym anime. Była to produkcja niezależna, stworzona już w studiu samego Urushihary, za pieniądze zaro-

bione przy *Bubblegum Crisis*. Choć sam Urushihara, z typowo japońską skromnością, próbuje zrzucić z barków ciężar chwały: „Pomysł na *Plastic Little* w całości zrodził się w głowie Kinjiego – to on jest stuprocentowym twórcą plastikowego świata. Muszę też dodać, że nie udałooby nam się osiągnąć takiego rezultatu bez rzeszy zaangażowanych w projekt ludzi – artystów od planów i ujęć, muzyki i efektów. Im należą się podziękowania za te wszystkie nieprzespane noce i przetyrane dni”.

Nie ulega jednak wątpliwości, że ojcem sukcesu anime *Plastic Little* jest w głównej mierze Urushihara, który z konwencjonalnej, może wręcz nieco topornej fabuły Yoshimoto uczynił prawdziwe wizualne cudziśno. Zanim jednak rozpiszę się w szczególności o tej kapitalnej OAV-ce, zatrzymajmy się na moment przy mandze pod tym samym tytułem, która – ciekawostka – wcale nie była pierwowzorem anime, a powstawała równolegle z nim i opowiada zupełnie inną historię.

Pojawienie się *Plastic Little* w Polsce było nie lada wydarzeniem. JPF w roku 2003 uraczył fanów eleganckim wydaniem deluxe – duży format, kredowy papier, obwoluta, a w środku kolorowe grafiki oraz dodatek w postaci pocztówek i miniplakatu, a wszystko to za rozsądną cenę 30 zł (plus 2 zł za przesyłkę). JPF postawił na odwzorowanie japońskiego wydania mangi, czytamy ją więc od prawej do lewej. Do minusów należy zaliczyć koślawe, nieczytelne liternictwo oraz najeżone kiksami tłumaczenie (jak można „deptać wielorybowi po piętach”? Czemu nie „siedzieć na ogonie?”), za które jednak Kabura (czyli Rafał Rzepka) już dawno zdążył się zrehabilitować wieloma znakomitymi przekładami. Cieszy mnie również niezmiernie to, że „oddokidokowano” się od oryginalnych japońskich onomatopei, nie zaburzając w ten sposób kompozycji kadrów zupełnie nikomu niepotrzebnymi polskimi wyrazami dźwiękonaśladowczymi w stylu „kszang!” czy „bum!”, wciśniętymi do zwartej materii komiksu koślawymi, niepasującymi do niej fontami, a zamiast tego dołączono na końcu mały onomatopeiczny słowniczek, jeśli już kogoś rzeczywiście nurtuje, co znaczy „kusu kusu” przy zarumienionej Ticie. Manga ma 164 strony i pięknie prezentuje się na półce.

Istnieją znaczące różnice pomiędzy wersją komiksową a filmową *Plastic Little*. Przede wszystkim manga jest zbiorem krótkich nowelek, z których każda opowiada jedną z licznych przygód *Pet Shop Hunters*, drużyny łowców specjalizujących się w łapaniu w przepastnym *Chmuromorzu* rzadkich okazów zwierząt, które następnie sprzedają za grubą hajs kolekcjonerom zamieszkującym gazową planetę *Yietta*. W pierwszym rozdziale czytelnik towarzyszy głównej bohaterce, Ticie (słowo daję, obsesję ma ten Urushihara), podczas łowów na chmurzastego wieloryba, które stanowią jej rytuał przejścia, mający wykazać, czy nadaje się na kapitana *Cha-Cha Maru*, okrętu łowieckiego odziedziczonego po ojcu. Drugi rozdział przedstawia przeszłość jednego z załogan-



chmury gazów, w których, poza rozmaitymi morskimi stworzeniami, można też znaleźć węglowodory, z których wytwarza się plastik. Yietta jest bowiem planetą, gdzie metal prawie nie występuje, a wszystko, od nakrętek po okręty, buduje się ze specjalnego, lekkiego plastiku (teraz wiecie już, skąd ten osobliwy tytuł, a przynajmniej jego połowa).

Akcja zawiązuje się w momencie, gdy na zatłwiającą sprawunki na mieście Titę wpada tajemnicza dziewczyna imieniem Elize, ścigana przez oddział zbirów. Tita nie zastanawia się ani sekundy i śpieszy jej z pomocą. Gdy w wyniku ciężkiego ostrzału jej frunący nad podnoszonym mostem motocykl eksploduje, Tita i Elize opłotkami umykają pościgowi i wracają na zacumowany w przystani Cha-Cha Maru, gdzie kapitan przedstawia ocalone z opresji dziewczę swoim podkomendnym. Elize początkowo jest nieufna wobec nowych przyjaciół, ale opieka doktor Mei oraz miło spędzony czas w okrętowej łaźni, rozmiarami przypominającej aquapark (kultowa scena i istna feeria biustów), sprawiają, że opuszcza gardę i wyjawia łowcom, iż umundurowane bysiori są członkami militarnej organizacji dowodzonej przez generała Guizela, który zabił jej ojca. Stało się tak, gdyż ten nie chciał użyć mu opracowanego przez siebie wynalazku, pozyskującego energię z grawitacji, do stworzenia broni masowej zagłady. Jak nietrudno się domyślić, trzymetrowy pancerny cyborg w czarnym płaszczu jest naczelnym szwarczakiem i głównym antagonistą Tity i spółki. W dodatku bezwzględny i okrut-

nym, gdyż nie cofnie się przed niczym, nawet przed morderstwem i torturami, by wydobyć z Elize hasło do uruchomienia atraktora dyfuzyjnego, który da mu faktyczną władzę nad planetą. Tita przekonuje swoich ludzi, by pomogli Elize zniszczyć tkwiącą w łapach Guizela niegroźną jeszcze póki co maszynę. Zadanie wydaje się niebezpieczne, wręcz samobójcze, ale Ticie to nie przeszkadza. Co działo się dalej, a działa się wiele, dowiecie się już z samego filmu.

#### ANI PLASTIKOWA, ANI MAŁA

Anime *Plastic Little* przeszło bez szwanku próbę czasu. Pomimo upływu lat – dekad! – wciąż wygląda przepięknie, nawet gdy ogląda się je z VHS-a, a są przecież jeszcze wydania na DVD i BluRayu (o laserdysku nie wspominając). Ekipa animatorów wiernie odwzorowała obfitujący w charakterystyczne kontrasty i szczegóły styl Urushihary, a jego prezentujący się okazałe już na kartach komiksu świat został udatnie wprowadzony w ruch przy zastosowaniu dwukrotnie większej liczby klatek na sekundę, niż wynosiła norma na początku lat dziewięćdziesiątych. Animacja jest barwna, dynamiczna i płynna – możecie mi wierzyć, że jest na co popatrzeć – i to nie tylko w pretekstowych scenach tak pomyślanych przez dynamiczne duo Urushihara-Yoshimoto, by pokazać świecące ciało bohaterki. Każdy fan wie, że Urushihara jest twórcą wybitnie fanserwisowym i w każdej jego produkcji krąży sypanie jak śnieg na biegunie, ale szkoda, że nie podjęto próby fabularnego uzasadnienia takich zabiegów. Nawet skafandry łowieckie będące na wyposażeniu załogi Cha-Cha Maru, które nie tylko chronią przed zimnem i ciepłem, ale odgrywają też rolę kamizelek kuloodpornych, wyglądają, jakby namalowano je cienką warstwą farby na jednych ciałach załogantek. Z drugiej strony – trudno winić lata dziewięćdziesiąte za to, że były latami dziewięćdziesiątymi, gdzie takie a nie inne zagrywki fabularne stosowano i już.

Wracając do samej animacji – scena pościgu za umykającą Titą, gdzie chwacka kapitan tak manewruje motocyklem, by uciepiony błotnika złot przygrzmocił o nadjeżdżający autobus, czy pomysł, by wielką łaźnię umieścić pod olbrzymim szklanym akwariem na schwyte zwierzęta, a potem całość objąć kadrem w efektywnym ujęciu z góry i z dołu, to po prostu złoto, które wywoła błysk w oku każdego miłośnika japońskiej animacji.

Wspominałem już, że fabuła nie porywa, ale i nie przeszkadza; choć zdarzają się kiksy, które wywołują wywrócenie oczami. Przede wszystkim motywacja Tity budzi zastrzeżenia, gdy mówi expressis verbis, jakoby nie bardzo ją obchodziło, że Guizel może za pomocą wynalazku ojca Elize zaprowadzić na Yietcie rządy terroru, ale pomogła dziewczynie, bo widzi w niej samą siebie w czasach, gdy była jeszcze niepewnym siebie dzieckiem. W świetle faktu, że Tita ewidentnie czuje do dziewczyny miłość, motyw pani kapitan wydaje mi się jednak nieco glu-

pie i chyba fabuła by sobie poradziła, gdyby zastąpić je takimi, które mają ręce i nogi. Dalej, słynna scena w której Guizel wychodzi obronną ręką ze starcia z Titą i postanawia dramatycznie podnieść ją na wyciągniętej ręce zamiast odebrać jej ścisną w dłoń giwerę wielkości armaty. Śmiem również wątpić, że sześciuosobowa załoga rybaków, z których żaden nie zdradza objawów skrajnego zidiocenia, ruszyłaby z nim swoimi, zupełnie sensownymi przecież, wątpliwościami, zażywny oficer sprzedaje mu lutę i uprzejmie poucza, że powinien pokładać wiarę w swojej kapitan – nastoletniej dziewczynie ze skłonnością do rzucania się na główkę w wir niebezpieczeństwa, bo zapamiętała się w wielkie błękitne oczy blondwłosej piękności. Podobnych bzdurek znajdziemy tu jeszcze kilka i choć musiałem się z nich ponabijać, nie chciałbym, by odstręczyły was od seansu, *Plastic Little* jest bowiem dziełem bogatym w zalety, którymi, jestem tego pewien, chętnie wynagrodzi swoje niedoskołałości każdemu widzowi.

#### ...LECCZ DOSTANIEMY JE!

Uśmiejcie się, ale na wydaniach DVD *Plastic Little*, wyprodukowanych swego czasu przez A.D.Vision, można było włączyć tzw. jiggle counter. Tak, to dokładnie to, o czym myślicie – umieszczony w ikonice w kształcie biustu w prawym rogu ekranu licznik informujący nas, który z kolei falujący bufet widzimy właśnie na ekranie. Mało tego – ile jeszcze takich atrakcji mamy przed sobą! Można nie lubić fanserwisu, ale należy podziwiać ten poziom determinacji.

Temat gruczołów piersiowych powraca jak bumerang, bo trudno, by nie powracał, skoro mówimy o produkcji Urushihary, ale niech nie przyslonię one, te gruczoły, faktu, że *Plastic Little* to przede wszystkim upakowane akcją krwiste science fiction, klasyk gatunku, pięknie zachowany relikw z czasów, gdy Japończycy uprawiali animowane s.f. najlepiej. Kto czytał wydane w Polsce *Chirality* czy *Legend of Lemnear*, o samym *Plastic Little* nie wspominając, i zasmakował w pracach Satoshi Urushihary, ten niezwłocznie powinien obejrzeć to anime. Ja sam wracam do niego regularnie i wierzę, że gdybym szukał tylko rozbieganych scen, znalazłbym je gdzie indziej. To anime ma w sobie jakiś magnetyzm, czar i charyzmę, które odczuwają z pewnością nie tylko wielbiciel najtwardszych. To były jednak urokliwe, w niewinny sposób naiwne czasy, gdy stosunek polskiego widza do anime był nieco inny i mogłem tylko uśmiechnąć się w duchu, czytając w pierwszym numerze *Kawaii*, że jest to medium, które ma moc jednoczenia ludzi, „łączenia ich niewidzialnym łańcuchem wspólnych odczuć i dążeń”. Chciałbym wierzyć, że wciąż tak jest, bo myślę, że dzisiaj potrzebujemy tego bardziej niż kiedykolwiek.



(manga) *Legend of Lemnear*  
Autorzy: Satoshi Urushihara (rysunki), Kinji Yoshimoto (scenariusz) | Gatunek: fantasy, seinen, akcja | Liczba tomów: 2 | Wydawca japoński: Gakken Co. Ltd. | Wydawca polski: JPF | © 2000 by Kinji Yoshimoto, Satoshi Urushihara, Sohni-elzo & A.I.C.

(manga) *Vampire Master Dark Crimson*  
Autor: Satoshi Urushihara (rysunki), Mie Takase (scenariusz) | Gatunek: seinen, erotyczny, horror | Liczba tomów: 3 | Wydawca japoński: Kodansha | Wydawca polski: brak | © うるし原 智志 2000

(gra) *Langriss*  
Gatunek: taktyczna, RPG  
© Masaya Games



# FRIENDSHIP FOREVER!

## CZYLI COMIKET OD KUCHNI

Na ostatnie dni 2019 roku czekałem z niecierpliwością. To właśnie wtedy odbywa się *FuyuComi* 冬コミ, *Zimowy Comic Market*, inaczej *Comiket*. Jako zwykły uczestnik brałem udział w tym wydarzeniu wielokrotnie, tym razem jednak po raz pierwszy miałem ubrać czapkę z daszkiem z napisem „*Comiket Staff, Friendship Forever*”.

Wojciech "Uaru" Tomanik

### CÓŻ TO WŁAŚCIWIE JEST, TEN COMIKET?

To chyba największe na świecie spotkanie fanów, organizowane przez fanów i dla fanów. Choć kojarzy się głównie z mangą i anime, to – cytując katalog Comiketu – wspiera także: „miliardy innych form indywidualnej ekspresji”.

W pierwszym spotkaniu w roku 1975 uczestniczyły 32 kluby (tzw. *circle*) i 700 odwiedzających. W ostatnim 97. spotkaniu uczestniczyło około 750 tysięcy ludzi i 32 tysiące klubów. Najpopularniejszy temat to tzw. *dōjinshi* 同人誌, czyli „po naszymu” *fanziny*, ale nie brakuje też klubów prezentujących np. albumy fotograficzne, naklejki, gry, plakietki i właściwie wszystko inne. Te przedmioty nie muszą być związane z mangą i anime – można spotkać kluby oferujące np. zdjęcia zwierząt, albumy fotograficzne poświęcone kolejnictwu lub podróżom.

Masowo przybywają tu też cosplayerzy i podążający za nimi fotografowie. Piszący te słowa właśnie jako osoba dzierżąca aparat po raz pierwszy trafił na *Zimowy Comiket* w 2009 roku – i, jak widać, wsiąknął w tym świecie na dobre.

W *Comic Markecie* można wziąć udział na trzy sposoby: jako zwykły odwiedzający, jako członek klubu (*circle*) i jako współorganizator, tzw. *staff*. Rola cosplayera może być natomiast połączona z każdą inną funkcją.

Comiket poświęcony mandze i anime trafił do masowej wyobraźni także za pośrednictwem... mangi i anime. Nie ma bowiem chyba w tych mediach tytułu poruszającego tematy związa-

ne z popkulturą, który nie zawierałby odcinka poświęconego Comiketowi: ujrzymy go np. w klasycznym anime *Lucky Star* czy też nowszym *Kobayashi-san Chi no Maid Dragon*, choć czasem, dla niepoznaki, ukrytego pod innymi nazwami, jak np. *Comifes* w *Genshiken*.

Comiket wciąż się rozwija i zyskuje nowych miłośników. Co tak bardzo przyciąga do niego fanów? Oto scenka z anime *Kobayashi-san Chi no Maid Dragon*, w którym pada jedna z możliwych odpowiedzi na to pytanie:

– Wydaje się, że wszystkich tutaj przyciąga jakaś ogromna tajemnicza siła. Co to właściwie jest?  
– Hm, myślę, że to jest coś, co można znaleźć tylko tutaj i tylko w tej chwili. Coś, co wszyscy kochają.

### CZAS

Comiket odbywa się dwa razy do roku. W lecie w drugi weekend sierpnia, tzw. *NatsuComi* 夏コミ, oraz w ostatnie dni roku,

tzw. *FuyuComi* 冬コミ. Od 2019 roku wydarzenie to rozciągnięte jest na cztery dni. W 2020 roku, ze względu na Olimpiadę, 98. Comiket zaplanowany został na 2-5 maja. Coraz częściej na to wyjątkowe wydarzenie używa się nazwy *HaruComi* 春コミ, czyli *Comiket Wiosenny*.

### MIEJSCE

Charakterystyczna, mieszcząca się na tokijskiej wyspie Odaiba, budowla *Tokyo Big Sight*, zwieńczona bryłą w kształcie odwróconych prostokątnych ostrosłupów, wydaje się nierozdzielnie związana z Comiketem (jak i z wieloma innymi wydarzeniami). Jeszcze parę lat temu Comiket odbywał się w halach wschodnich i zachodnich, jednak Olimpiada i związane z nią przebudowy wymusiły zmiany. Na wiosnę zostały zamknięte hale wschodnie i aby to zrekompensować, impreza została przedłużona do czterech dni i podzielona na kilka części. I tak oto teren wydarzenia podzielony jest obecnie na trzy

### SPECJALNE USŁUGI

Comiket jest wielkim wydarzeniem nie tylko dla uczestników, ale też dla hoteli, kolei, taksówkarzy, firm kurierskich, pobliskich sklepów, które są w stanie pełnej mobilizacji, by obsłużyć setki tysięcy odwiedzających imprezę. A w miarę możliwości też zaoferować coś związanego z wydarzeniem i dzięki temu dodatkowo zarobić.

I tak przykładowo Linia Rinkai w trakcie Comiketu oferuje specjalne całodzienne bilety. Bilety kosztują 700 jenów i umożliwiają dowolną liczbę przejazdów między dowolnymi stacjami Linii Rinkai, od stacji Osaki (gdzie Linia JR Saikyo zmienia się w Rinkai), aż do stacji końcowej Shin-Kiba. Na bilecie wydrukowana jest okładka Katalogu Comiketu – bilety są więc bardzo ładne i same w sobie stanowią pamiątkę.

C97, zima 2019. Katalog Comiketu to gruba księga, zawierająca spis wszystkich wystawiających się klubów oraz szczegółowe mapy. Dołączone są tu również bilety wstępu na wszystkie dni Comiketu.



główne obszary. Stoiska klubów umieszczono w halach wschodnich i zachodnich, natomiast stoiska komercyjne przeniesiono do hali Aomi, znajdującej się około 20 minut marszu od stacji Tokyo Teleport. Po przeciwnej stronie natomiast znajdziemy *Bousai Koen* 防災公園, *Disaster Prevention Park* – przestrzeń przeznaczoną na punkt zbiórki w razie ewakuacji z powodu klęski żywiołowej. I to właśnie na tej rozległej facy gromadzą się cosplayerzy, dla których szatnie zorganizowano tu w okolicznych budynkach, poza terenem Tokyo Big Sight.

### JUNBIKAI, CZYLI KTO ZA TYM STOI

Oczywiście tak wielkie wydarzenie nie zorganizuje się samo. To zadanie spoczywa na barkach *Junbikai* 準備会, czyli *Komiteu Przygotowawczego*. Ich członków można rozpoznać podczas Comiketu po charakterystycznych czapkach i opaskach. W miarę jak Japonia i japońska popkultura wciągały mnie coraz bardziej, ja również zapragnąłem założyć taką czapkę. W katalogu Comiketu zauważyłem zapisany małą czcionką adres, na który wysłałem zgłoszenie. Po kilku tygodniach, ku mojej radości, znalazłem w skrzynce błękitną kopertę z logiem Comiketu. W kopercie znajdowały się materiały organizacyjne i informacje o oficjalnych spotkaniach. I tak się zaczęła moja przygoda w *Junbikai*.



C96, lato 2019. Postacie z filmów Ghibli cieszą się od lat niestabnym zainteresowaniem cosplayerów.



C94, lato 2018. Kolejka do Tokyo Big Sight.



Nie każdy może zostać wolontariuszem. Najchętniej witani są ci, którzy zgłaszają się z rekomendacją dotychczasowego członka, ale poza tym każda osoba spełniająca poniższe warunki ma szansę dostać się do grona organizatorów. Oto one:

- Wymagana jest znajomość języka japońskiego. Osoby znające inne języki są mile widziane, ale od „staffu” wymaga się komunikacji przede wszystkim w języku japońskim.
- Wymagane jest również doświadczenie jako uczestnik Comiketu. Ktoś, kto nigdy nie był na tej imprezie, nie widział tych tłumów i nie poczuł ducha tego fanowskiego wydarzenia, nie może tak po prostu zostać przyjęty do grona organizatorów.
- Wymagane jest uczestnictwo w przynajmniej dwóch z trzech zaplanowanych zjazdów organizacyjnych.

I ciekawostka: na formularzu zgłoszeniowym, obok numeru telefonu, należy zaznaczyć, czy organizator, dzwoniący do nas w sprawie Comiketu, powinien powiedzieć, że dzwoni do nas w związku z tym wydarzeniem, czy też przemilczeć ten fakt. Witamy w Japonii.

Na początku października pojechałem do Tokyo Big Sight na pierwszy z trzech wspomnianych zjazdów, który rozpoczął się od spotkania z nowicjuszami. To właśnie wtedy osoby kierujące poszczególnymi sekcjami (*han*, 班) przedstawiają ich działalność. Ważną informacją jest, czy praca w danej sekcji umożliwia cosplaying, gdyż są takie sekcje, w których jest to niemożliwe. Moje zainteresowania popchnęły mnie w stronę sekcji zajmującej się upamiętnianiem wydarzenia dla następnych pokoleń. Drugie spotkanie odbyło się po dwóch miesiącach. Wtedy też mija ostateczny termin złożenia podania o przyjęcie. Trzeci z kolei zjazd ma miejsce na miesiąc przed wydarzeniem i wtedy już mamy okazję do wzięcia udziału w spotkaniu wewnątrz wybranej sekcji. Każdy z uczestników otrzymuje wówczas biuletyn z najświeższymi informacjami oraz bezpłatny katalog: to jeden z przywilejów wolontariuszy.

Junbikai pracuje przez cały rok. Po zakończeniu Comiketu pozostaje tylko kilka dni, by zgłosić swój klub do udziału w kolejnej edycji. Te wszystkie podania trzeba oczywiście przyjąć, posortować i nadać im dalszy bieg. W pierwszym miesiącu po imprezie rozsyłane są również zaproszenia dla dotychczasowych wolontariuszy. Tym wszystkim zajmują się bardziej doświadczeni członkowie.

## DZIEŃ ZERO 設定日

Przygotowanie tego wydarzenia to gigantyczna operacja, wymagająca doskonałej organizacji i pełnej poświęcenia pracy setek ludzi. Ktoś musi ustawić 8 tysięcy stołów i 16 tysięcy krzeseł, które przecież trzeba skądś wypożyczyć, przywieźć, rozładować z ciężarówek i poskładać. Następnie do tych 8 tysięcy klubowych stoisk dostarczane są materiały, które będą sprzedawane podczas imprezy.

Każda z sekcji musi zorganizować sobie własną kwaterę główną i przygotować sprzęt. Tego dnia otrzymujemy również wspomniane wcześniej oznaczenia wolontariuszy Comiketu: czapkę, opaskę oraz kartę identyfikacyjną. Te insygnia dają poczucie przynależności do wyjątkowej grupy. I to nie są puste słowa. Natykając się na terenie Comiketu na innych wolontariuszy, zawsze kłaniamy się sobie nawzajem, mówiąc „*Otsukaresama!*”. Zdarzało mi się nierzadko wypowiadać to pozdrowienie nawet kilkadziesiąt razy w ciągu godziny. Można sobie z tego kpić, ale ten gest daje naprawdę dużego, pozytywnego kopa, poczucie wspólnoty i misji: *Jesteśmy jedną drużyną, a naszym zadaniem jest zadbać, aby impreza się udała i przyniosła wszystkim jak najwięcej radości.* – „*Junbikai ha sugoi yo*” – *Junbikai jest niesamowite!* – te wypowiedziane z podziwem słowa słyszałem wielokrotnie od uczestników Comiketu, z którymi miałem okazję pogawędzić w części klubowej. W ich oczach bowiem każda osoba należąca do Junbikai, również początkująca, jest reprezentantem tej szanowanej organizacji.

Jak już wspominałem, postanowiłem dołączyć do zespołu archiwistów, czyli osób uwieczniających wydarzenie na zdjęciach

C96, lato 2019. Plac pod charakterystyczną wieżą Tokyo Big Sight, widok z tarasu przy halach zachodnich.



Oficjalna strona Comiketu.



Oficjalny Twitter Comiketu.



i filmach. Niestety, bycie „trainee” (jak napisano na mojej plakietce) oznaczało, że jeszcze nie otrzymałem pozwolenia na robienie oficjalnych zdjęć. To jest Japonia, tutaj wszystko tak działa. Mój sempai powiedział mi, że on musiał czekać na swoją kolej dwa lata. Jednak i tak uczestnicząc w tym przedsięwzięciu jako organizator, byłem szczęśliwy, mogąc ujrzeć Comiket od strony do tej pory dla mnie niedostępnej.

Jak to wygląda „zza kulis”? Każda sekcja działa w ściśle wyznaczonym obszarze imprezy, związanym z konkretnym zadaniem. Sekcje zajmujące się organizacją ruchu odwiedzających mają przydzielone strefy, takie jak: szatnie, teren przy wejściu, poszczególnie hale. Sekcja rozładunkowa pracuje późnym popołudniem, w nocy i wczesnym rankiem, głównie w halach – lecz gdy już trwa impreza i hale wypełniają uczestnicy, ta sek-

cja ma wolne. Sekcja pierwszej pomocy natomiast nie rusza się bez potrzeby z wyznaczonych punktów.

Moja sekcja, z wiadomych względów, jako jedyna obejmowała obszarem swojego działania cały teren i działała najdłużej, wszak zdjęcia i filmy trzeba robić praktycznie bez przerwy podczas trwania imprezy, również w godzinach zamkniętych dla uczestników – wtedy także prace nie ustają. Na zakończenie każdego dnia, czyli około godziny 18, *hanchō* – szef sekcji, udaje się na odprawę (tzw. *hanseikai* 反省会 – dosłownie „spotkanie z refleksją”) do kwatery głównej, po powrocie z której informuje cały zespół o wszystkich istotnych wydarzeniach z całego dnia. Następnie każdy z nas musi złożyć pisemny raport, który jest czytany przez *hanchō*, podpisywany przez niego i chowany do archiwum. Tak, moi drodzy, to jest Japonia.

C96, lato 2019. Nowo otwarta hala południowa.



## DZIEŃ JAK CO DZIEŃ

Przygotowania do kolejnego dnia imprezy nabierają tempa dnia poprzedniego o godzinie 17.00, gdy następuje zmiana ustawień stoisk, sprawdzenie instalacji, wypakowanie z ciężarówek materiałów dostarczanych prosto z drukarni, odbiór przesyłek od firm kurierskich i transportów własnych. Niektóre kluby sprzedają kilkadziesiąt swoich wydawnictw, a sprzedaż innych można liczyć nawet w dziesiątkach tysięcy. Te najpopularniejsze mają wyznaczone miejsca przy – wychodzących na zewnątrz – tzw. *żaluzjach zewnętrznych*, a kolejki do takich stoisk potrafią rozciągać się na kilkaset metrów.

Wczesnym rankiem pojawiają się pierwsi zwykli uczestnicy oraz członkowie klubów, choć pierwszych imprezowiczów można ujrzeć na długo przed tym, zanim na pobliskich stacjach pojawią się pierwsze pociągi. A potem... tworzą się kolejki... gigantyczne kolejki. Aby uzmysłowić ich rozmiary, przytoczę przykład. W celu sfotografowania jednej z nich, mającej szerokość ok. 10 osób, wraz z ekipą mojej sekcji udaliśmy się wzdłuż niej. Dotarcie do jej końca zajęło nam ponad kwadrans.

Bardzo ciekawe kolejki ustawiają się natomiast nie na zewnątrz, a wewnątrz hal klubowych. Stojący w tych „kolejkach wewnętrznych” uczestnicy jako pierwsi będą mogli zakupić upatrzone *dōjinshi* – dla nich towaru nie zabraknie. Kim są właściwie ci ludzie? To osoby, które „sobie tylko” znanymi sposobami zdobyły specjalne przepustki, tzw. *tsūkōshō* 通行証, które umożliwiają wejście na hale ze stoiskami między 7.00 a 9.00, czyli przed wpuszczeniem reszty uczestników.

Tak właściwie to tych posiadaczy przepustek można nazwać delegatami kolejkowymi. Wszak wolontariusze, pracując podczas imprezy w pocie czoła, zostaliby pozbawieni możliwości zakupu popularnych wydawnictw. A kupno czegokolwiek przed rozpoczęciem oficjalnej sprzedaży jest wykluczone – po raz kolejny przypominam – to jest Japonia. Dlatego też jednym z przywilejów wolontariuszy są wspomniane przepustki, które mogą przekazać swoim „delegatom” z zadaniem zrobienia konkretnych zakupów.

O godzinie 9.00 hale ze stoiskami są zamknięte, wszelki ruch między różnymi obszarami zamiera. Jeśli ktoś się zgubił i nie znajduje się w miejscu, w którym planował być, musi uzbroić się w cierpliwość. Na pół godziny przed otwarciem Comiketu „wewnętrzny kolejkom” (tak, tym szczęśliwcom z przepustkami) pozwala się przemieszczać i ustawić przed wybranymi stoiskami. Napięcie w „kolejkach wewnętrznych” jest ogromne – stojący w nich fani to przecież ci, którzy „zrobili wszystko”, by zdobyć przepustki i dostać się tu przed innymi. Przed stoiska popularnych klubów wypuszcza się ich w małych grupkach. Choć biegać nie wolno, próbują przyspieszyć kroku, aby zająć dobre miejsce. Specjalne grupy „wolontariuszy-społeczniacy”



C97, zima 2019. Rozładowywanie dōjinshi. Następnego dnia w miejscu ciężarówek będą się kłębić nieprzebrane tłumy.

Oficjalny Twitter Comiketu dla cosplayerów



powstrzymują wyrywające się grupki fanów, wymuszając spokojny marsz. To widok, którego nie da się zapomnieć, gdyż jest w nim nieprawdopodobna ilość fanowskiej energii odzwierciedlająca ducha tego wydarzenia.

O godzinie 10.00 otwierane są poszczególne hale i „zwykli” uczestnicy mogą wejść do środka. Tutaj też konieczna jest interwencja „wolontariuszy-spawalniaczy”. Podobne sceny można zaobserwować w hali Aomi, gdzie znajdują się stoiska komercyjne. Tam nie ma specjalnych przepustek, ale presja pierwszych uczestników „prawie” wbiegających pomiędzy wystawców, nie jest tu mniejsza.

O godzinie 16.00 dla uczestników dzień dobiega końca. Wszyscy biją brawo. Odwiedzający opuszczają hale. I cykl się powtarza: sprzątanie, przemeblowanie, rozwieszenie materiałów, przygotowania do kolejnego dnia.

## COSPLAY

Mimo zmęczenia większość swoich przerw poświęcałam na wałęsanie się wśród cosplayerów. Comiket przyciąga ich tysiące, zarówno amatorów, jak i profesjonalistów, dla których jest to również źródło dochodu. W Japonii można zauważyć, że to coraz popularniejsze hobby stało się rozrywką międzypokoleniową, gdyż wzrasta liczba cosplayerów składająca się z całych rodzin.

W ostatnich latach również obszar przeznaczony na Comikecie dla cosplayerów znacznie się powiększył, nie tylko o tereny wokół Tokyo Big Sight, ale także wspomniany wcześniej Disaster Prevention Park. Daje to więcej luzu fotografom, którzy mogą robić cosplayerom zdjęcia bez „bałaganu” w tle. Sam „rytuał” robienia zdjęć również ulega zmianie. Jego klasyczna wersja to: ukłon, zapytanie o możliwość zrobienia fotki (*Shashin tottemo ii desuka?*), podziękowanie i wymiana wizytówek. Ten ostatni element odchodzi już jednak w zapomnienie, gdyż coraz więcej cosplayerów zamiast w wizytówki wyposażona jest w plansze z pseudonimami, adresami kont na Twitterze, czasami też QR kodami. Fotografujący robi więc na koniec dodatkowe

zdjęcie tych danych. Trochę tego żałuję, gdyż wcześniej wymiana wizytówek była dobrym pretekstem do rozmowy, a teraz wszystko odbywa się bardziej bezosobowo. Zmiany zaszły również w mediach społecznościowych, znikają bowiem te dedykowane cosplayerom i wszystko zaczyna koncentrować się na, bardzo popularnym w Japonii, Twitterze.

## DZIEŃ PIĄTY: OTSUKARESAMA

Dałem radę, wytrzymałem do końca! Całe pięć dni. Nigdy jeszcze tak długo i inten-

sywnie nie uczestniczyłem w tej imprezie. Przez ten czas od 7.30 rano, aż do zamknięcia, wciąż na nogach. Nie mam pojęcia, ile kilometrów przeszedłem. Od trzeciego dnia odpowiadałem żartem, że poruszam się już tylko dzięki konjo 根性, czyli determinacji. Co prawda jako „początkujący” miałem pewne przywileje, gdyż nie wymagano ode mnie pracy od czwartej rano (!) i przysługiwała mi trzygodzinna przerwa, którą mogłem wykorzystać jednorazowo lub w kilku częściach, ale to niewiele zmieniało. Pierwszego dnia protestowałem przeciwko tym przywilejom. Drugiego dnia mój organizm zasugerował mi, że to jednak nie taki głupi pomysł. A później już tylko powtarzałem jak mantrę: „Jakoś to będzie, muszę tylko przetrwać następne pięć minut”. Owszem, rozważałem opcje trzygodzinnego błogiego odpoczynku, ale czy będąc w takim miejscu, można sobie odpuścić? Nie można. Pozostało mi tylko mieć nadzieję, że determinacja wystarczy, a ciało nie odmówi wcześniej posłuszeństwa.

Ostatniego dnia podjąłem decyzję, że w następnej edycji tej imprezy wezmę udział już nie tylko jako „staff”, ale także jako „klub”. Bo to, że podczas następnego Comiketu zamelduję się ponownie w swojej sekcji Junbikai, jest kwestią bezdyskusyjną. To wydarzenie to magia. Jest niepowtarzalne.

No a poza tym: *Friendship Forever!*

## MANGA I ANIME RZĄDZĄ!

Comic Market jest wielki, ale aby uzmysłowić jego rozmiary, zobaczmy, jak wyglądają w liczbach inne popularne imprezy odbywające się w Tokio.

Największe targi mody odbywające się w tym samym miejscu skupiają:

**1050**

wystawców i około

**28 000**

odwiedzających.



Tokyo Game Show w 2018 zebrało prawie

**300 000**

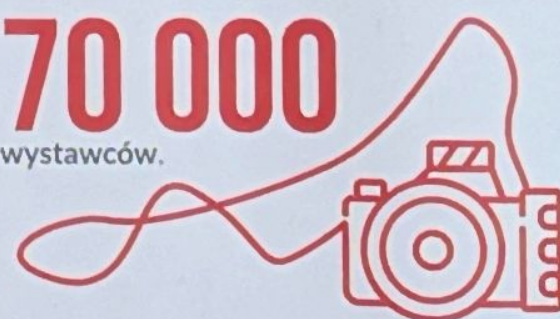
uczestników.



Na czterodniowych targach fotograficznych w Jokohamie CP+ Camera Imaging Show organizatorzy spodziewali się

**70 000**

wystawców.



Jednak te liczby nie wydają się takie duże przy

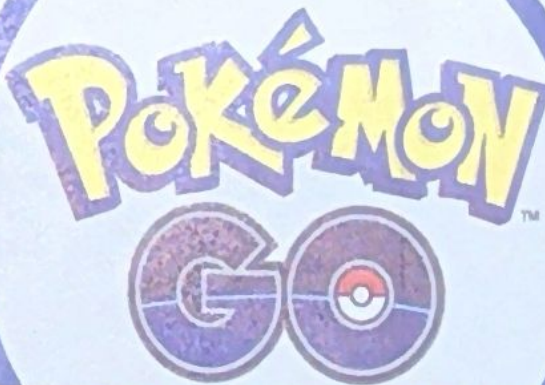
**32 000**

wystawców

**750 000**

uczestników COMIKETU.





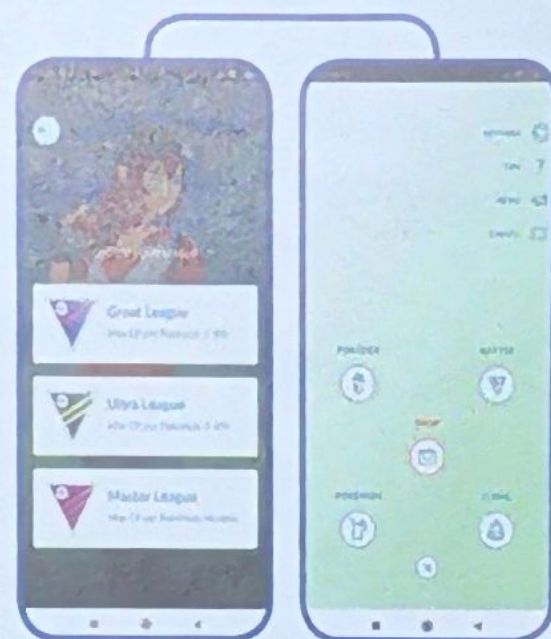
# Pokémon GO Battle League: czyli bij się bezpiecznie

Niantic już jakiś czas temu postanowił zrobić kolejny krok w stronę użytkowników i wprowadził tak długo oczekiwaną możliwość walki między graczami. Niezależnie od tego, czy dopiero zaczynacie, czy macie już doświadczenie, budowanie zespołów do walk może okazać się naprawdę trudne. Zwłaszcza jeśli nie mieliście okazji wprawić się w tym formacie rozgrywki.

Początkowo dostaliśmy od Niantic możliwość sprawdzenia swoich sił w starciu ze znajomym. By to zrobić, należało wejść w zakładkę *Friends*, wskazać, z kim chcemy się zmierzyć, a następnie wybrać jedną z trzech lig (*Great*, *Ultra* i *Master*). Sęk w tym, że wybrany gracz musiał się znajdować blisko nas, co nieco utrudniało zabawę, jeśli chcieliśmy powalczyć zdalnie.

Najwyraźniej odzew ze strony użytkowników był na tyle silny, że producent gry postanowił zainwestować w rozwój tej funkcjonalności. I tak oto w głównym menu poza dotychczasowymi ikonkami *Pokedex*, *Shop*, *Items* i *Pokémon* pojawiła się opcja *Battle*. Gdy w nią klikniemy, otrzymamy możliwość zmierzenia się z losowym graczem wybranym przez system. Jeśli uda się wygrać – zostaniemy nagrodzeni wartościowymi przedmiotami. Wciąż jednak kluczowy jest wybór stworków, które przesądzą o zwycięstwie lub klęsce. A jak dobrze budować zespoły, podpowiadamy obok.

Nie bójcie się jednak odejść od schematu. Czasem warto przetestować własne pomysły, nie stresując się ewentualną przegraną. W końcu one również uczą czegoś bardzo ważnego. Czasem lepiej niż zwycięstwa.



## Dla zaawansowanych

Gdy wprawicie się już nieco oraz oswoicie z przebiegiem rozgrywki (a także zarobicie trochę bonusów z wygranych starć), możecie spróbować czegoś trudniejszego. Zwłaszcza jeśli już zainwestowaliście godziny gry w zbieranie ogromnych ilości stardustu i cukierków. Poniżej znajdziecie kilka droższych i nieco trudniejszych w użyciu, ale też potencjalnie bardziej wydajnych opcji.

- **Deoxys-Defense:** Counter + Thunderbolt + Rock Slide
- **Azumarill:** Bubble + Hydro Pump i Ice Beam albo Play Rough
- **Registeel:** Lock On + Flash Cannon i Focus Blast
- **Azumarill:** Bubble + Hydro Pump i Play Rough
- **Bastiodon:** Smack Down + Stone Edge i Flamethrower
- **Skarmory:** Air Slash + Sky Attack i Flash Cannon
- **Meganium:** Vine Whip + Frenzy Plant i Earthquake
- **Azumarill:** Bubble + Hydro Pump i Ice Beam albo Play Rough
- **Registeel:** Lock On + Flash Cannon i Focus Blast
- **Clefable:** Charm + Meteor Mash i Psychic
- **Haunter:** Shadow Claw + Shadow Punch i Shadow Ball
- **Swampert:** Mud Shot + Hydro Cannon i Sludge Wave
- **Umbreon:** Snarl + Last Resort i Foul Play albo Dark Pulse
- **Melmetal:** Thunder Shock + Rock Slide i Superpower
- **Azumarill:** Bubble + Hydro Pump i Play Rough
- **Medicham:** Counter + Ice Punch i Dynamic Punch
- **Tropius:** Air Slash + Leaf Blade i Aerial Ace
- **Azumarill:** Bubble + Hydro Pump i Ice Beam albo Play Rough

## Dla początkujących

Jeśli dopiero zaczynacie lub nie możecie pozwolić sobie na wydanie dużej liczby stardustu, oto kilka propozycji dla was. Proponowane tu zestawy Pokémonów są łatwe do zbudowania (nie ma rzadkich stworków i legend), tanie i przede wszystkim – mało skomplikowane w użyciu.

- **Altaria:** Dragon Breath + Sky Attack i Dragon Pulse
- **Lanturn:** Spark + Thunderbolt i Hydro Pump
- **Swampert:** Mud Shot + Hydro Cannon i Earthquake
- **Toxicroak:** Counter + Mud Bomb i Sludge Bomb
- **Skarmory:** Air Slash + Sky Attack (i opcjonalnie Flash Cannon)
- **Alolan Raichu:** Volt Switch + Thunder Punch i Wild Charge albo Grass Knot
- **Whiscash:** Mud Shot + Mud Bomb i Blizzard
- **Toxicroak:** Counter + Mud Bomb i Sludge Bomb
- **Noctowl:** Wing Attack + Sky Attack (i Psychic albo Night Shade)
- **Altaria:** Dragon Breath + Sky Attack (i Dragon Pulse)
- **Swampert:** Mud Shot + Hydro Cannon i Sludge Wave
- **Alolan Raichu:** Volt Switch + Thunder Punch i Wild Charge



Każdy kraj posiada jakiś symbol, który mniej lub bardziej go definiuje. W przypadku Japonii jednym tchem wymienić można m.in. kimono, palczki, samurajski miecz, ale też, a może przede wszystkim, gałązkę jasnoróżowych kwiatów sakury, czyli japońskiej wiśni. Nie bez powodu jednak Japonia nazywana jest *Krajem Kwitnącej Wiśni*. Dlaczego ten symbol jest aż tak istotny? Odpowiedź na to pytanie zawiera się w jednym słowie: *hanami*.

Natalia Kitamura

# hanami

## 花見

### Historia

Tradycja *hanami* (花見, dosł. „oglądanie kwiatów”) pochodzi z VIII wieku naszej ery (era Nara), a wywodzi się, według najczęściej przytaczanej teorii, z dworskiej tradycji *hana no en* (花宴, dosł. „uczta kwiatowa”) oraz innego zwyczaju z tego samego okresu – oddawania czci bóstwom zamieszkującym drzewa sakury.

Kwiaty wiśni nie od razu stały się obiektem zachwytu Japończyków, palma pierwszeństwa przez długi czas należała bowiem do japońskiej moreli *ume* (梅), często nazywanej także *japońską śliwą*!). Do dziś zresztą zwyczaj podziwiania tych kwiatów pozostaje żywy, jest jednak o wiele bardziej spokojny w swej formie. Być może dlatego, że ume kwitną już w lutym, gdy nadal jest zimno i pogoda nie sprzyja piknikom.

Uważa się, że *hanami*, w postaci zbliżonej do dzisiejszej, zaczęło praktykować w okresie

Heian (794-1185), konkretnie za panowania cesarza Sagi (嵯峨天皇 *Saga-tennō*, 786-842), który to pod koniec VIII wieku zaczął w swojej siedzibie w Kioto wydawać przyjęcia połączone z podziwianiem kwiatów i smakowaniem sake. W tym okresie również pojawiła się poezja opisująca piękno i ulotność kwitnącej sakury.

### Czas

Pełny rozkwit drzew wiśni trwa około tygodnia, zaplanowanie więc przyjęcia lub podróży w miejsca uważane za najlepsze do podziwiania kwiatów może być nie lada wyzwaniem, zarówno dla osób pracujących na miejscu, jak i turystów. Jak więc radzą sobie z tym zapracowani Japończycy? Przede wszystkim śledzą prognozy pogody, gdzie mniej więcej od stycznia podaje się przewidywany czas kwitnienia kwiatów wiśni w danym regionie kraju. Najwcześniej *hanami* obchodzą mieszkańcy wysp Okinawa położonych w subtropikalnym południo-

wym klimacie, najpóźniej zaś sakurę podziwiają mieszkańcy Hokkaido, czyli na północy kraju. Turyści najczęściej wybierający jako cel swojej podróży okolice Tokio i Kioto (wyspa Honsiu) mogą spodziewać się pełnego rozkwitu kwiatów na przełomie marca i kwietnia. Na kilka tygodni przed tym wydarzeniem można śledzić „front sakury” (podążający właśnie z południa na północ) nie tylko w wiadomościach, ale też lokalnych gazetach czy pociągach metra, a także instalując w swoim smartfonie specjalną aplikację, taką jak np. *Sakura Navi*.

Co prawda pełen rozkwit kwiatów trwa około tygodnia, nie znaczy to jednak, że Japończycy świętują tylko przez jeden weekend. Początkowa faza kwitnienia (*kaika*) przyciąga bowiem tak samo wiele osób jak jej pełnia rozkwitu (*mankai*), przez co parki pełne są piknikujących obywateli przez co najmniej trzy tygodnie. Dodatkowo początek kwietnia to czas wiosennej przerwy w szkołach i rozpoczęcia nowego roku szkolnego, dla dorosłych zaś początek nowego roku finansowego i czas, gdy absolwenci uniwersytetów przechodzą przez sito rekrutacji by rozpocząć swoją pierwszą pracę. Te ważne dla wielu osób momenty celebruje się często właśnie w trakcie *hanami*, przez co w parkach spotkać można nie tylko bawiące się rodziny i przyjaciół, lecz również całe firmy z szefem na czele.

### Miejsce

Jak w ogóle wygląda to całe świętowanie? Przede wszystkim trzeba zadbać o wybór odpowiedniego miejsca(\*). W Tokio znajdziemy sporo zarówno większych jak i bardziej kameralnych miejsc do świętowania. Największą popularnością cieszą się duże parki, jak np. te w Ueno, Shinjuku, Inokashira, a także park i okolice rzeki Sumida. Dla osób nieprzepadających za tłumami, polecić można kilka czarujących i mniej przeładowanych miejsc. Przede wszystkim park

Kinshicho, nie największy, ale za to z pięknym widokiem na *Tokyo Skytree* i centrum handlowym zaraz obok (a dlaczego to takie ważne, dowiecie się w dalszej części), a także miasto Kawagoe w prefekturze Saitama, jedynie 30 minut od Tokio (o samym mieście opowiemy wam w osobnym artykule), gdzie podziwiać możemy nie tylko skapane w płatkach wiśni budowle z epoki Edo, ale też „różowy dywan”, który płatki tworzą na rzece Shingashi. Kolejną miejscówką w tej samej prefekturze jest Nagatoro, małe lecz bardzo malownicze miasteczko. Choć sakurę można tutaj podziwiać w niewielu miejscach, ma ono swoją słodką tajemnicę w postaci pociągu z lokomotywą parową przejeżdżającego wśród drzew wiśni zdobiących po obu stronach tory kolejowe. Polecam jednak wcześniej sprawdzić rozkład jazdy pociągu, gdyż przejeżdża on przez stację Nagatoro jedynie dwa razy dziennie. Dodatkową atrakcją może być rejs po rzece Arakawa i zwiedzanie miasteczka. W płatkach wiśni wszystko prezentuje się magicznie!

A jak to wygląda w Tokio? Jeśli chcemy podziwiać kwiaty sakury w jednym z najbardziej popularnych punktów w tej najgęściej zaludnionej metropolii świata, musimy go sobie zarezerwować już kilkanaście godzin wcześniej. Zupelnie normalny jest tu widok rozłożonych charakterystycznych niebieskich mat piknikowych już od wczesnych godzin porannych, bo jeśli zależy nam na atrakcyjnej miejscówce, musimy działać z dużym wyprzedzeniem. I choć w Japonii nie ma problemu z pozostawieniem swoich rzeczy bez opieki, wiele osób decyduje się zostawić kogoś do pilnowania, aby mieć pewność, że ich przestrzeń nie zostanie podkradziona lub zmniejszona, zwłaszcza jeśli planujemy imprezę na większą liczbę osób.



### Niezbędniki

Jeśli udało nam się wybrać i zarezerwować upatrzoną miejscówkę pod kwitnącymi kwiatami wiśni, czas na „piknikowy niezbędnik”. Jest bowiem kilka rzeczy, bez których byłoby nam trudno w pełni cieszyć się tym pięknym świętem. Najważniejszą z nich jest... *mata do siedzenia*. Inaczej niż w Polsce, w Japonii zamiast koców preferuje się piknikowe plastikowe maty. Najczęściej niebieskie, czasem zdobione obrazkami lub też srebrne, jeśli jednocześnie posiadają warstwę termiczną.





na. Skąd taki właśnie wybór? Być może ma to coś wspólnego z faktem, że są nieprzemakalne i że łatwiej je wyczyścić, jeśli wylejemy płyn lub upuścimy jedzenie; a być może chodzi o koszt, który wynosi 100 jenów (ok. 3,5 zł), więc wiele osób decyduje się wyrzucić je po skończonej zabawie.

Dodatkowo, za kolejne 100 jenów, można dokupić **przenośne poduszki**, na których siedzi się nieco wygodniej. Czymś, bez czego trudno wam się będzie obejść, są też **torby na śmieci**. I choć w większych i bardziej popularnych parkach podczas *hanami* dostawiane są **dodatkowe kosze na odpady** (przeważnie pudła kartonowe podzielone na kategorie: plastik, szkło, itd.), to jednak chodzenie do nich z każdym papierkiem może

być nieco uciążliwe. Poza tym w mniejszych parkach lub miejscach w których dostawienie koszy jest niemożliwe, będziemy musieli zabrać nasze śmieci ze sobą.

Ze względu na łatwość użycia i niewielki ciężar, popularne są też papierowe kubki, talerzyki i jednorazowe pałeczki (choć tak naprawdę te jednorazowe też można umyć i użyć ponownie). Warto też pamiętać o nawilżanych chusteczkach, wszak to jest imprezka na świeżym powietrzu z udziałem alkoholu, więc zdarzyć się może wszystko. W zależności też od tego, jak dalece poniesie nas samurajska wyobraźnia odnośnie doboru dań i napojów, mogą przydać się również: otwieracz do wina i piwa, plastikowe kieliszki, serwetki, a nawet przenośna lodówka.

## Menu

No dobrze, ale co tak właściwie będziemy konsumować? To już oczywiście zależy od naszych preferencji, jednak kilka dań cieszy się podczas *hanami* wyjątkową popularnością. Przede wszystkim typowe **bentō**, czyli lunch box. Można je kupić właściwie wszędzie: w supermarketach, **depachika** (pasaże z gotowym, bardziej ekskluzywnym, jedzeniem na wynos w podziemnych piętach domów handlowych), czy też z **konbini** (całodobowe sieci ogólnospożywcze). Ogromnym powodzeniem cieszą się też **dango** (ryżowe kulki) i **yakitori** (kawałki mięsa grillowane na patyku). W wielu parkach wyrastają w tym okresie, podobnie jak w czasie innych **matsuri**, **budki z jedzeniem**, gdzie można zaopatrzyć się w wiele smakołyków. W kwestii alkoholu panuje pełna dowolność. Największym powodzeniem cieszy się naturalnie **nihonshu** (u nas nazywane sake), piwo oraz **chuhai** – owocowy napój alkoholowy w puszkach.

## Dostawa

Wiele osób nie chce lub nie ma możliwości przenieść tak wielu sprawunków na miejsce imprezy, dlatego też coraz powszechniejsze staje się nie tylko urządzanie *hanami* nieco bliżej sklepów spożywczych, ale też zamawianie jedzenia na dowóz. Uber East przeżywa w tym czasie prawdziwe obłędzenie, a dostawcy mogą wyrzucić swoje nadajniki gps, ponieważ w świętującym tłumie na nic się zdadzą. Aby zatem namierzyć zamawiającego, stosuje się tu klasyczny japoński sposób, polegający na opisanu trasy za pomocą charakterystycznych punktów orienta-



Fot. Natalia Kitamura & Paweł Musiałowski



Uczta podczas *hanami* (film).



cyjnych. A co w wielkim parku pełnym kwitnących drzew i siedzących pod nimi tłumów może być punktem orientacyjnym? Ot, przykładowo: wejście do parku, toaleta, pomnik i w końcu, drzewo pod którym świętujemy. Japończycy tak dobrze mają opanowany ten system opisywania trasy, że w większości przypadków dostawcy udają się za pierwszym podejściem bezbłędnie namierzyć zamawiającego. Witamy w Japonii.

## Piękno

*Hanami* można ogólnie uznać za wiosenny piknik, jednak będzie to zbyt dużym uproszczeniem, bowiem jest w tym święcie coś szczególnego, coś, co wyróżnia ten czas spośród innych parkowo-piknikowych spotkań. Kwiaty wiśni bowiem oraz związana z nimi symbolika, to nierozłączna część japońskiej kultury i sposobu myślenia Japończyków. Piękno i ulotność kwiatów wiśni to metafora samego życia, dlatego więc to święto jest dla mieszkańców wysp japońskich tak ważne, mimo iż pozornie ogranicza się do pikniku pod kwitnącymi drzewami.

*Hanami* powoduje również, że mieszkańcy Kraju Kwitnącej Wiśni stają się nieco mniej „japońscy” niż ma to miejsce na co dzień. Z reguły powściągliwi, grzeczni i zachowujący się cicho w miejscach publicznych, w czasie *hanami party* pozwalają sobie na nieco więcej. Słychać głośnie śpiewy, krzyki, zwłaszcza gdy zacznie działać alkohol. Wiele osób gra w gry, jeszcze inni tańczą lub... zasypiają. Uczestnicząc w *hanami*, o wiele łatwiej też nawiązać nowe znajomości. Często ludzie siedzący obok siebie zapraszają się do zabawy, dzielą się jedzeniem i napitkami. Nierzadko wystarczy przechodzić obok świętującej grupki, aby zostać zaproszonym do spróbowania dań i trunków (co często spotyka turystów).

Istnieje też wiele grup na portalach społecznościowych, na których można umówić się na wspólne biesiadowanie. I to właśnie ten czas jest najpopularniejszym okresem, w którym turyści wybierają się do Japonii. Czy jednak warto wydawać ciężko zarobione pieniądze na daleką podróż tylko po to, by zobaczyć spadające, różowe płatki? TAK! Japonia jest piękna sama w sobie, a skapanie w płatkach wiśni w trakcie trwania *hanami* jest po prostu MAGICZNA.

(\*) Często słyszane słowo „*ume*” odnosi się właśnie do japońskiej *moreli*, jednak większość Japończyków zapytana o angielską nazwę tej rośliny odpowie „*plum*”, czyli *śliwka*.

(\*) Ze statystyk wynika, że najpopularniejsze miejsce na *hanami* poza Tokio to: Maruyama (Kioto), świątynia Heian, Arashiyama, Kamogawa, świątynia Daigoji, oraz góra Orashii. W Osace natomiast park wokół Mennicy Japońskiej i park przy zamku Osaka, a w Jokohamie parki Kamon'yama i Sankeien.





## Na słono

W gąszczu różnorodnych japońskich przekąsek, obok słodczych, największą grupę stanowią oczywiście przekąski słone. I tutaj również, jak w przypadku słodkości, najbardziej popularny jest Pretz, czyli słone paluszki w różnych smakach. Natomiast jeśli chodzi o młodszą grupę odbiorców, zdecydowany prym wiodą mocno przyprawione kukurydziane paluchy *umaibo* o co najmniej 12 różnych smakach, między innymi: teriyaki burger, zupa kukurydziana, ikra mintaja, takoyaki lub sałatka jarzynowa.

Ze słonych przekąsek na pewno wartymi spróbowania są *kakino tane*, czyli bardzo popularne przekąski do piwa, składające się z małych ryżowych ciasteczek o smaku sosu sojowego oraz z fistaszków. A gdy szukamy mocniejszych smaków z pomocą przyjdzie nam *shiwasabi*, w których również są fistaszki, jednak zamiast ryżowych ciasteczek znajdziemy tu ryżowe paluchy o ostrym smaku wasabi. Warto tu również wspomnieć o wszelkiego rodzaju *osembei*, ryżowych ciasteczkach wszelkiego kształtu, smaku i koloru, a najbardziej typowymi wśród nich są *shiyō nori*, czyli o smaku sosu sojowego z wodorostami.



## Nieco dziwne

Można by przypuszczać, że na słodkich i słonych smakach japońskie smaki się kończą, nic bardziej mylnego! Japoński rynek jest bardzo wymagający i wręcz przełado-

Fot. Mariusz Kozieł



Stodczyce do zrobienia w domu, większość z nich można przygotować bez użycia piekarnika, jednak niektóre trzeba upiec.

## Zrób to sam!

A jeśli już nam się znudzą wszelkiego rodzaju żelki o dziwacznych smakach, cukierki, przez które można gwizdać, minijogurty za 10 jenów, do których pracownicy przy kasie dokleją miniatury patyczki, czy trzypaki gum kulek, w których jedna jest megakwaśna – możemy przyrządzić własny rodzaj smakołyków z gotowych zestawów z półproduktami. Dobrym przykładem jest tutaj *tanoshi ramen yasan*, który wygląda jak miniramen z różnorodnymi wkładkami oraz dwoma minipierozkami *gyoza* lub też zestaw frytki + hamburger + napój, oczywiście wszystko na słodko.

wany opcjami do wyboru, zmusza to zatem producentów do ekstremalnej kreatywności, stąd cała masa popularnych, często dziwnych, przekąsek. I tak przykładowo możemy tu znaleźć: słodkie *osembei*, do którego można dokupić plastry suszonej japońskiej rzodkwi *sakura daikon*, włożyć ją pomiędzy ryżowe ciasteczko i zjeść jak kanapkę; lub dokupić małą paczkę dżemu o kwaśnym, śliwkowym smaku i rozsmarować go na ciasteczku. Takie danie możemy popić kompotem z brzoskwiń *sumomodzuke*, w którym zatopione są małe brzoskwinie z pestkami, lub dorzucić coś z zupełnie innej beczki, jak np. *Big Katsu*, czyli płaski „kotlet schabowy” (z suszonego mięsa!),

## Smak korny raj

W Tokio istnieje również sieć barów „*Dagashi*”, gdzie przy zakupie jakiegokolwiek drinków dostaniemy różne rodzaje małych snacków. Możemy tu również wybrać opcję *tabehodai*, czyli jesz ile chcesz przez określony czas. Dla osób, które chcą spróbować jak największej liczby typowo japońskich snacków, taka opcja jest najbardziej korzystna.

W Japonii można spotkać wszelkiego rodzaju przekąski w najbardziej nawet niespodziewanych smakach, a osławione *Kit-Katy* o smaku wasabi czy sake, to tylko czubek smacznej góry lodowej, na którą z dużą rozkoszą wejdą wszyscy miłośnicy najróżniejszych przekąsek.



Tanoshi ramen yasan czyli ramen na słodko do samodzielnego wykonania.

Hamburger set, do samodzielnego wykonania, na słodko.

którego smaków jest siedem, a wśród nich np. kotlet w sosie curry *katsukare* czy też kotlet w sosie miso *misokatsu*.

Z innych, może nieco dziwnych z punktu widzenia obcokrajowców, przekąsek warto wymienić bardzo tu popularne smaki z suszonych owoców morza, przykładowo: z różnego rodzaju wodorostów (*nori* lub *konbu*), kalamarnicy (*amaika taro*) lub ryb o smakach grillowanego mięsa (*yakiniku*), kwaśnych śliwek (*noshiume*) lub wasabi. Jest też *andzubō*, czyli słodki syrop z zatopionymi wiórkami moreli, który wygląda bardzo podobnie jak wersja z owocami morza.





# Słodko-słona

# JAPONIA

czyli co się chrupie w kraju parującego ryżu

Wersji, rodzajów, smaków oraz limitowanych edycji wszystkich japońskich przekąsek jest tyle, że można by napisać o nich opastkę książkę. Dlatego tutaj przybliżymy wam tylko te najczęściej spotykane w większych sklepach; jak również wspomnimy o kilku mniej znanych ze względu na ich wyjątkowość. Potraktujcie to zatem jako smaczny wstęp. Gotowi? No, to chrapiemy!

mario.tokyo

Japońskie przekąski:  
na słodko! (film)



Najpopularniejsze japońskie  
słodkie przekąski: Pocky.

## Na słodko

Najbardziej popularnymi słodkimi snackami, poza znanymi wszystkim **Pocky** (słodkie paluszki oblane różnymi smakowymi polewami), są **kiniko no yama** oraz **takenoko no sato**. Te pierwsze wyglądają jak grzybki, gdzie kapelusik zrobiony jest z czekolady, a nóżka ze słodkiego biszkoptu; natomiast te drugie wyglądem przypominają czubek bambusa i są wykonane z tych samych składników.

Oprócz nich prym wiodą **chocoball**, czyli kulki czekoladowe z orzeszkiem w środku, oraz wszelkiego rodzaju pastylki pudrowe **abeko ramune** sprzedawane w 10-pakach, które wyglądają jak rozwinięta taśma. Bardzo popularne także są pianki typu **daifuku**, które oprócz tego, że mają różne smaki, posiadają różnorakie nadzienia – i przykładowo – możemy tu znaleźć piankę o smaku waniliowym z nadzieniem z puddingu czekoladowego. A propos ciekawych kombinacji z nadzie-

niem, warto tu wspomnieć o **yukimi daifuku** – czyli lodach waniliowych zamkniętych w ryżowym ciastku **mochi**, które swoją premierę miały w 1981 roku i od tamtej pory w niezmiennym kształcie można je nabyć w każdym sklepie typu **konbini** (wielkie sieci małych sklepów spożywczych otwartych całą dobę; ale to już zupełnie osobna opowieść).

Oprócz tych najpopularniejszych przekąsek istnieje masa mniej popularnych snacków sprzedawanych „na sztuki” w większych sklepach ze słodyczami, gdzie ceny zaczynają się od 10 jenów (ok. 35 groszy), a na 50 jenach kończą. Dzięki temu nawet za małą kwotę można nabyć wiele różnych słodkości: pianki, owocowe **mochi**, pastylki, żelki, gumy do żucia (klasyczne i rozpuszczalne), ciastka w kształcie pand, lizaki, rozpuszczalne napoje (które można spożywać bezpośrednio z torebki) o fantastycznych smakach (np. melonowej sody z lodami waniliowymi), rurki z napojami (które rozgryzane strzelają pod

ciśnieniem w ustach), aż po wszelkiego rodzaju cukierki z wizerunkami postaci z mang lub gier. Uff, a to tylko pobieżna wyliczanka.



Porcja nietypowych przekąsek





#### Bibliografia:

- *Kurikara 1183*, Witold Nowakowski, Bellona, Warszawa 2004.
- *Heiji Monogatari i Heike Monogatari* (fragmenty) w przekładzie Ewy Grotto-Słepikowskiej.
- *Formy w literaturze japońskiej*, Mikołaj Melanowicz, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego 2001.
- *Dziesięć tysięcy liści*, Wiesław Kotarski, Warszawa PWN 2012
- *Bushido dusza Japonii*, Nitobe Inazo, Keiko Publishers, Warszawa 1993.
- *Sekrety samurajów*, Adele Westbrook, Oscar Ratti, Diamond Books, Bydgoszcz 1997.

TOMOE

GOZEN

ZABÓJCZA PIĘKNOŚĆ

Przełęcz Kurikara, prowincja Ecchu, północno-zachodnia część Honsiu, 11 dzień 5-go miesiąca, drugiego roku ery Juei (2.06.1183) oraz trzeci rok trwania Wojny Gempei (1180-1185). Spotykają się dwie wrogie armie. Nad oddziałami rodu Taira (Heike) powiewają sztandary z symbolem Ageha no chō – przęającym skrzydła motylem. Naprzeciw niej łopoczą proporce z motywem Sasarindo – trzy kwiaty goryczki na liściach bambusa, klanu Minamoto (Genji), dowodzonego przez „Kiso” no Jiro Yoshinake.

Dariusz Styra



Przed starciem tradycyjnej walki „dla chwały własnego rodu” staczają pojedynczy harcownicy, wykrzykujący i zachwalający własne przewagi wojenne. Naprzeciw uznanego szermierza z armii Taira wpada się szczupły wojownik uzbrojony w długi miecz. Bez słowa rzuca pod nogi wroga głowę swego ostatniego przeciwnika.

Zaczyna się walka. Szczęk broni zagłusza ją okrzyki oglądających bój samurajów. Mistrz armii Taira, zaskoczony zwinnością i szybkością przeciwnika, skołowany traci głowę... i to dosłownie. Zwycięzca podnosi makabryczne trofeum, odpinając jednocześnie własną maskę menpo. Wojownicy Taira milkną i ze wstydem opuszczają wzrok. Samurajowie rodu Minamoto tryumfalnie ślą w niebo gwizdzące strzały kabura-ya i głośno skandują: Tomoe! Tomoe! Tomoe!

## NARODZINY WOJOWNICZKI

Okres Heian (794-1185) z punktu widzenia historycznego był w pewnym sensie czasem „względnej spokoju” i „wielkiej nudy”. Dominujący w tym okresie ród Fujiwara oraz dworska arystokracja specjalizowały się w intrygach i sztukach pięknych. Dbano o wyrafinowaną estetykę. Cechami człowieka kulturalnego stała się melancholia oraz wrażliwość na przemijanie i piękno, skupione wokół modnego pojęcia „mono no aware”. Opiekowano się artystami wszelkich specjalności i pisano opowieści godne współczesnego Nobla. Kobiety z tego okresu były sentymentalne i eteryczne. Pozostawiły po sobie dzieła niezrównanej literatury, spośród których najwybitniejsze to *Genji Monogatari*, autorstwa Murasaki Shikibu, *Makura no sōshi* pędzelka Sei Shōnagon, czy zbiór *Akazome-Emon-shū* oraz *Eiga monogatari* przypisywany damie Akazome Emon. W tym okresie powstała też *Taketori monogatari*, czyli opowieść o losach księżycowej Księżniczki Kagui.

I wszystko szłoby własnym torem, gdyby nie pozostające na politycznym marginesie wojownicze rody z „prowincji”, którym zachciało się władzy i wojaczki. Ich działania doprowadziły do wybuchu Wojny Gempei i upowszechniły obraz wojowniczej kobiety samuraja, zwanej potocznie od tej pory onna-bugeisha.

## ZAPISKI Z PRZESZŁOŚCI

Trudno pisać o Tomoe Gozen bez udziału bogatego historycznego tła, na które nie ma tu miejsca. Mówiąc zatem w skrócie: nasza bohaterka do historii przeszła jako żona bądź konkubina słynnego Yoshinaki „Kiso” no Jiro – pierwszego, nieformalnego (na krótko) szoguna z rodu Minamoto. Wraz ze swoim partnerem brała udział w bitwach Wojny Gempei, której finalem było zarówno zniszczenie rodu Heike (Taira), jak i „wewnętrzna czystka” w rodzie Minamoto, przeprowadzona przez późniejszego szoguna Minamoto Yoritomo, który w obawie o władzę kazał zabić swoich najbliższych krewnych. Śmierć ponieśli

oskarżeni o zdradę jego bracia Yoshitsune i Noriyori oraz kuzyni Yoshinaka i Kanehira (Shiro).

Myśląc o Tomoe Gozen, dziesiątkach pokonanych przez nią wrogów i ściętych głowach, niektórzy mogą ją sobie wyobrazić jako klasycznego „babochłopa”, czyli osobę, której kobiecość można dostrzec jedynie przy udziale sporej dozy wyobraźni. Tymczasem, cytując kronikarski utwór Heike Monogatari, była to osoba: „nieopisanie piękna. Jej uroczę łąco i ciężkie, krucze włosy zadziwiały patrzących. A jednak potrafiła bez strachu siedzieć w siodle i dziarsko szyla z łuku. Gdy dobywała miecza, budziła strach pospółu wśród bogów i demonów. Trudno by takiej szukać wśród tysięcy innych. No wieść o wybuchu wojny, zbrojna w ciężki łuk i długi miecz, zajęła miejsce wśród dowódców. W wielu bitwach zdobyła niezrównaną sławę...”

A miała się czym popisywać. Uchodziła za geniusza strategii i powierzano jej samodzielne dowództwo (*ippo no taisho*) nad dużymi oddziałami. Do legendy przeszła jej szarża na czele 300-osobowej konnicy, która przebiła się przez dwutysięczny oddział Tairów (choć mówi się również, że było ich aż 6 tysięcy). Mimo drobnej budowy, dysponowała siłą i techniką, która czyniła z niej prawdziwie zabójczą broń. Kolejny cytat z Heike Monogatari można potraktować jako ostrzeżenie dla wszystkich tych, którzy nie doceniają przeciwnika: „kiedy wódz, Uchida (Saburo) Ieyoshi, próbował ją schwycić, zacięła konia, a w rękę wroga pozostał oderwany strzęp jej rękawa. Rozgniewana, natychmiast zawróciła i po krótkiej walce odcięła przeciwnikowi głowę, którą później pokazała mężowi”.

Innym przykładem męstwa i niepospolitej siły był jej pojedynek z... „Onda-no Hachirō Moroshige, słynnym na całą prowincję Musashi ze swej ogromnej siły. Tomoe wjechała w środek jego oddziału, zrównała się z nim i chwyciła w żelazny uścisk, brutalnie ściągając z konia. Potem przygwoździła mocno do łęku swojego siodła, całkowicie unieruchamiając, skrzyła mu kark i odcięła głowę, którą rzuciła na ziemię”.

Zapis głosi, że ocalała jako jedna z sześciu przybocznych Yoshinaki w trakcie bitwy pod Awazu (1184), kiedy to na wyraźny rozkaz swego pana musiała uciekać z pola walki. Być może jej partner (który poniósł tam śmierć) chciał ją w ten sposób ocalić, a może było mu nie w smak ginąć w obecności kobiety.



## PRĄDA CIĘ LEGENDY?

Postać pięknej wojowniczkę pojawia się kilkakrotnie w zapisach 7 i 8 tomu Heike Monogatari. Tu i tylko tu (jeśli nie liczyć dzieła Gempei-seisuki, będącego późniejszą pochodną wcześniejszej wspomnianej kroniki). Stąd wiele głosów, że mogła być postacią fikcyjną. Co do jej pochodzenia – zastanawiające jest, dlaczego do historii przeszła „tylko” jako Tomoe Gozen (gdzie „gozen” to nie nazwisko, ale tytuł nadawany potem innym kobiecym wojownikom). Badacze Heike Monogatari podejrzewają, że jeśli rzeczywiście istniała, mogła pochodzić z nieznanego wiele rodu. Tym bardziej że charakteryzował ją podobno permanentny brak manier. W późniejszych uzupełnieniach legendy wspomina się jednak, że mogła być młodszą siostrą Yoshinaki lub jednego z wybitnych dowódców Imai Kanehiry.

Jej żywot, po bitwie pod Awazu, również jest tajemnicą. Jedni twierdzą, że zgodnie z rozkazem uciekła z pola bitwy, zabijając kilku wrogów, a potem ogoliła głowę i została mniszką. Inni uważają, że popełniła samobójstwo, topiąc się w morzu. Jest też wersja (przecząca oficjalnym faktom), że zanim się utopiła, ścięła głowę Yoshinaki i ukryła ją, by nie została zbezczeszczone przez wrogów. Jeszcze inne źródła literackie twierdzą, że została schwytana przez wojownika Wada Yoshimoriego, który uczynił z niej swą konkubinę, a ich syn znany jako Asahina (Saburo) Yoshihide został legendarnym herosem.

## WIECZNA WOJOWNICZKA

Ta heroina stała się jedną z ulubionych bohatererek średniowiecznej Japonii i synonimem wojowniczkę. W końcu kto nie lubi piękności z długim mieczem... Jej postać możemy znaleźć na grafikach musha-e, prezentujących jej pojedynki z najtęższymi wojownikami. Z biegiem lat zmieniła się broń, z jaką jest ukazywana. O ile w Heike Monogatari włada długim mieczem lub łukiem, o tyle współcześnie przedstawia się ją raczej z naginatą.

Jeśli kiedyś zobaczycie obchody Jidai Matsuri w Kioto, na pewno zwróćcie uwagę na jadącą konno Tomoe. Jako postać barwna i tajemnicza pozostawia znaczne pole dla wyobraźni, nie więc dziwnego, że po dziś dzień możemy ją spotkać w sztukach noh, kabuki lub bunraku. Stawa się jej pomniki (np. przy świątyni Tokueji w Kiso). Wiele postaci nawiązujących do słynnej wojowniczkę znajdziemy w grach komputerowych, mangach, anime i książkach zachodnich autorów (przykładowo: trylogia autorstwa J. A. Salmonson). Można założyć, że niemal każda biegła w sztukach walki dziewczyna nosząca imię Tomoe, ma swoje korzenie tkwiące w średniowiecznym Heike Monogatari.

Pamięć Witka Nowakowskiego (1959-2008), naszego nieocenionego redakcyjnego kolegi, który będąc chodzącą skarbnicą wiedzy, wiele lat temu zwrócił naszą uwagę na tę postać, a którego nie ma już wśród nas.



# HASHI

Niby nic. Dwie pałeczki z drewna, służące jako sztuczce co najmniej jednej trzeciej ludności naszej planety. Posługuje się nimi niemal cały Daleki Wschód, a ich popularność wciąż rośnie na całym świecie.

Darek Styrna

Do Japonii pałeczki (hashi) dotarły ok. VII w. n.e. z Chin, gdzie znane były już w drugim tysiącleciu przed naszą erą. Dodatkowo do ich używania zachęcał konfucjanizm, który w używaniu noża doszukiwał się utajonej agresji. Pałeczki początkowo używane były do ceremonii religijnych, stąd hashi stały się swoistym „mostem” pomiędzy ludźmi a bogami. Notabene, słowo „hashi” tłumaczone jest również jako „most”. W XIII wieku buddyjski mnich Dogen ustalił pierwsze przepisy regulujące maniery podczas posiłku. Rozkwit popularności hashi nastąpił w epoce Edo, gdy pięknem i unikalnością ich wyrobu zainteresowała się bogata klasa mieszczańsko-kupiecka.

Współcześnie pałeczki to jeden z symboli japońskiej estetyki, łączącej w sobie prostotę kształtu i wyrafinowaną obróbkę materiału. Japończycy twierdzą, że hashi to jeden z przedmiotów, który towarzyszy im od narodzin aż do śmierci. Jest to nawiązanie do dwóch ważnych wydarzeń w ich życiu. Pierwszą jest ceremonia **Okuizome**, czyli pierwszy „dorosły posiłek”, jaki podaje się dziecku właśnie pałeczkami, gdy to skończy pierwsze sto dni życia. Hashi stanowią również jeden z prezentów dla dziecka, gdy po raz pierwszy rodzice zanoszą je do świątyni shinto. Drugim wydarzeniem jest ceremonia pogrzebowa, ale o tym dalej...

## PAŁECZKA PAŁECZCE NIERÓWNA

Niezaprzeczalną zaletą hashi jest to, że drewno (lakierowane lub surowe), z jakiego zazwyczaj są pałeczki wykonane, nie przewodzi temperatury. Długość hashi jest różna dla kobiet, mężczyzn i dzieci – mowa tu o pałeczkach kupowanych do użytku domowego, gdzie każdy ma swoje osobiste sztuczce. Do gotowania natomiast używa się pałeczek dłuższych, które umożliwiają np. łatwiejsze operowanie potrawami w głębszych i rozgrzanych naczyniach. Długość takich pałeczek wynosi 30-40 cm i nazywa się je **ryoribashi** lub **saibashi**.

Jednorazowe pałeczki, z jakich dzisiaj korzysta się w jadalniach, nazywają się **wari-bashi** (*wari* – pękać, przerywać) lub **otemoto** (obecnie najczęściej spotykana wersja). Pałeczki takie są sparowane i połączone w górnej części. Aby ich użyć do jedzenia, musimy je rozerwać. Taka forma daje nam pewność, że nikt przed nami z nich nie korzystał. Teoria głosi, że najlepiej rozdzielać je, chwytając w odległości ok. 2/5 długości od dołu, trzymając je na wysokości klatki piersiowej, gdyż wtedy mamy gwarancję, że pękną równo. Ponadto podczas rozłamywania zalecane jest trzymanie ich w poziomie (równoległe do stołu) i rozrywanie ruchem pionowym, gdyż w ten sposób unikniecie niezręcznej sytuacji trącenia łokciami siedzących obok osób. To odnośnie do dobrych manier, natomiast jeśli chodzi o przesady: nierówne pęknięcie lub złamanie jednej z pałeczek to zły omen, podobnie jak upuszczenie ich na podłogę (zwane: **otoshi-bashi**).





Warto zwrócić uwagę, że japońskie hashi często mają różne przekroje (prostokątne, okrągłe, eliptyczne, 5, 6, 8-kątne) i różnie obrabiane końcówki. A wszystko po to, aby chwytały się z nich nie wysuwały. Przybiera to różne formy. Czasami jest to tylko spłaszczenie, czasem jest to „skręcenie”, przypominające łagodny gwint, a czasem wypalany lub rzeźbiony wzorek zwiększający przyczepność. Podobnie jest z materiałami, z których wykonywane są hashi. Pomijając plastik, często jest to bambus lub wierzba (materiał niedrogi i łatwo dostępny), równie popularne są pałeczki szklane lub lakierowane, intarsjowane i bogato zdobione. Do ekskluzywnych należą hashi wykonywane z metali szlachetnych. Przykładowo, w średniowiecznej Japonii używano srebrnych pałeczek, wierząc, że srebro w zetknięciu z trucizną zmieni kolor. Równie kosztowne bywają hashi wykonywane np. z jadeitu, kości słoniowej czy innych rzadkich materiałów. Osobną kategorię stanowią pałeczki tzw. podróżne, które z oczywistych powodów musiały zabierać jak najmniej miejsca. Spotkać tu można np. modele rozkładające się metodą teleskopową lub pałeczki skręcane.

Warto dodać, że co bardziej tradycyjni użytkownicy używają różnych pałeczek do różnych dań, zwłaszcza serwowanych sezonowo. I tak w okresie wiosennym można spotkać pałeczki ze świeżo ściętych gałęzi kamforowca lub z zielonego, młodego bambusa. Zapach i wygląd takich sztuców dodatkowo uprzyjemni posiłek. W końcu, jak mówią mieszkańcy wysp, jedzenie to sztuka zaspokajania wszystkich pięciu zmysłów.

## CZEGO ABSOLUTNIE NIE ROBIĆ

A teraz odrobina tradycyjnej etykiety. Poniżej przedstawiamy (w skrócie) tylko japońskie zwyczaje. Dodajmy, że można często spotkać się z podziałem uchybień z udziałem pałeczek na: dwa śmiertelne, siedem głównych oraz pospolite. Postanowiliśmy wykorzystać tę klasyfikację, aby klarowniej przedstawić wam najważniejsze zasady posługiwania się hashi.

### Dwa uchybienia śmiertelne:

**Wbijanie pałeczek w ryż w pozycji pionowej.** To poważne uchybienie nosi nazwę *hotoke-bashi* (lub *tate-bashi*) i związane jest z ceremonią pogrzebową.

**Podawanie jedzenia z pałeczek do pałeczek.** To uchybienie nazywa się *hiroi-bashi* (też *utsushi-bashi*, *awase-bashi*, *hashi-watashi*) i również wiąże się z ceremonią pogrzebową – z użyciem pałeczek do przenoszenia resztek skremowanego ciała do urny. Do tej samej kategorii zaliczamy również uchybienie zwane *chigai-bashi*, czyli użycie dwóch różnych pałeczek, gdyż podczas wspomnianej ceremonii używa się pałeczek drewnianej i bambusowej.

## Siedem uchybień głównych:

**Uchybienie zwane *watashi-bashi*** ma związek z układaniem pałeczek w trakcie *posittku*. Powinno się je odłożyć na podstawkę (*hashio-ki*), na opakowanie hashi (jeśli nie mamy podstawki) lub oprzeć o brzeg naczynia. Hashi powinny leżeć przed daniem, nie z boku lub za nim. Ułożenie hashi w poprzek miseczki (np. z ryżem) to nietakt, a ułożenie pałeczek skrzyżowanych to już grubiaństwo.

Nie należy też wymachiwać pałeczkami nad wspólnym naczyniem, zastanawiając się nad wyborem kolejnych porcji. To uchybienie zwie się *mayoi-bashi*. Najpierw wybieramy wzrokiem porcję dania, a następnie jednym ruchem chwyta my i przenosimy ją na nasz talerzyk. Bardzo nietaktowne jest również grzebanie pałeczkami w jedzeniu lub mieszanie w zupie (*saguri-bashi*) oraz wyciąganie z niego składników, których nie chcemy jeść (*hane-bashi*).

Nietaktowne jest wskazywanie pałeczkami kogoś lub czegoś, to uchybienie nazywa się *sashi-bashi*. Zalicza się do niego również *ogami-bashi*, gdy przed rozpoczęciem posiłku, życząc sobie smacznego (*itadakimasu*), składa-

my dłonie, trzymając jednocześnie pałeczki kciukami. Podczas tego gestu hashi również wskazują na siedzącą obok nas osobę.

Nie na miejscu jest przebijanie swoimi pałeczkami we wspólnym naczyniu z posiłkiem i nakładanie sobie nimi dania (*jika-bashi* lub *choku-bashi*). Do tego służą specjalne, osobne pałeczki. Dopiero gdy ich nie ma, można użyć własnych, ale ich drugiej, „górnjej” części, czynność tę nazywa się *kaeshi-bashi*.

Niegrzeczne jest przysuwanie i odsuwanie taczek i misek za pomocą pałeczek, to uchybienie zwie się *yose-bashi*. Niedopuszczalne jest też *kara-bashi* (*sora-bashi*) czyli odkładanie do wspólnego naczynia naruszonego już jedzenia.

Nie należy także nabijać jedzenia na pałeczki. To uchybienie zwane jest *tsuki-bashi* lub *sashi-bashi* (tak jak wskazywanie, ale inaczej zapisywane w kanji).

Niesmaczne jest unoszenie pałeczek z kąpiącą potrawą; zwie się to *furi-bashi* lub *namida-bashi*. Jeśli zapanowanie nad kąpiącą potrawą nie jest możliwe, upewnijcie się przynajmniej, że ciecz trafi tylko do waszego naczynia.

## Uchybienia pospolite:

Oblizywanie pałeczek nazywane jest *mogi-bashi* lub *neburi-bashi*. Jeśli już bardzo musicie oczyścić pałeczki po jedzeniu, opluczcie je w zupie, choć i to nie jest poprawne zachowanie.

Wymachiwanie pałeczkami w trakcie mówienia, przypominające taniec, zwie się *odori-bashi*. Lepiej odłożyć pałeczki zanim wydtubiecie komuś oko lub popełnicie *sashi-bashi*.

Jedzenie bezpośrednio ze wspólnego naczynia to *kakikomi-bashi*. Oj nieładnie, nieładnie.

Dania japońskie to zazwyczaj kompozycja kilku składników, podawanych osobno. Skupienie się na jednym i wyjedzenie go do zera to uchybienie zwane *kasane-bashi*.

Nie jest dobrym pomysłem trzymanie pałeczek w ustach, aby uwolnić ręce (*kuwae-bashi*), lub gryzienie pałeczek (*kami-bashi*).

Warto się zastanowić, zanim uniesiemy do ust naczynie ręką w której trzymamy pałeczki,

popelniając w ten sposób uchybienie zwane *mochi-bashi*. Grozi to wylaniem zawartości, jest mało estetyczne, można się ukłuć w oko, a do tego popełnić *sashi-bashi*.

Uniesienie czubków pałeczek zbyt wysoko może spowodować spłynięcie na palce bardziej płynnych potraw i zwie się *furiage-bashi*. Ponadto ponownie zachodzi tu prawdopodobieństwo popełnienia *sashi-bashi*.

Jeśli nie potrafimy dzielić pałeczkami większych kąsków dania, a zamiast tego rozdzielamy pałeczki i używamy ich niczym noża i widelca, to nazywa się *chigiri-bashi*. I jak łatwo się domyślić, nie jest to dobry pomysł.

Robienie mieszanki z różnych kąsków dania we własnej miseczce oraz wyciąganie składników z dna wspólnego naczynia, jest bardzo nieestetyczne i nazywa się *koji-bashi*.

Unikać należy chwytu *nigiri-bashi*, tzn. trzymanie obu pałeczek niczym sztylet skierowany ostrzem w dół. Nie powinno się również stukać w stół w celu wyrównania długości trzymany pałeczek (*soroe-bashi*).

Brzmi trochę przerażająco? Spokojnie, podane tu zasady w dzisiejszej Japonii nie są ściśle przestrzegane w codziennym życiu, chociażby dlatego, że młodsze pokolenia traktują je z lekkim dystansem. A ponadto pamiętać warto, że turystom bardzo wiele się wybacza. ☺





stara kobieta, która bojąc się, że złodziej wykradną jej jedzenie, chowała garnki z ryżem w gniazdach rybołówów. Pewnego dnia odkryła, że ryż sfermentował, a do tego w środku znajdowały się kawałki surowych ryb, którymi żywiły się ptaki. Oszczędna staruszka postanowiła mimo wszystko spróbować go zjeść. I oprócz pysznego smaku odkryła, że fermentacja zapobiegła psuciu się ryby. I tak właśnie narodziła się pierwsza wersja sushi.

## Historia sushi

Jeśli zaś chodzi o fakty, to pierwsze wzmianki pisemne o tej potrawie pojawiły się w Japonii w 718 roku, jednakże nie wiadomo, czym dokładnie było tamto sushi. Przez kolejne 800 lat ulegało ono zmianom, np. zaczęto ryż gotować w wodzie, a nie na parze. W epoce Azuchi Momoyama po raz pierwszy zostało stworzone *namanari*, które według portugalskiego słownika języka japońskiego z 1603 roku oznaczało „w połowie przygotowane sushi” (*namanari sushi*). Ryż był wówczas fermentowany, co wiązało się z charakterystycznym zapachem, który opisywany był jako „połączenie zapachu niebieskiego sera pleśniowego, ryby i octu ryżowego”. Dopiero w XVIII wieku pewien lekarz, Yoshichirō Matsumoto, postanowił pominąć etap fermentacji, a ryż zaprawić octem ryżowym. Wówczas potrawa ta nazywała się *sumeshi* (酢飯), czyli

„su” – sos i „meshi” – ryż. Następnie wymowa została skrócona do „sushi”. Co ciekawe, już od V wieku p.n.e. metody konserwowania ryb w soli i ryżu, były znane na północy Chin i w Azji Południowo-Wschodniej i prawdopodobnie właśnie stamtąd trafiły do Japonii. Konserwacja polegała na nasoleniu wypatroszonych ryb i wypełnieniu ich ugotowanym ryżem, który stymulował powstawanie kwasu mlekowego, czyli środka konserwującego. Taka fermentacja trwała od 2 do 12 miesięcy. Jeżeli chcielibyście spróbować tradycyjnie przygotowanego sushi, odwiedźcie tradycyjne restauracje w prefekturze Nara lub Wakayama i zamówcie *narezushi* lub *funazushi*. Ich zapach nie należy do najładniejszych, ale smak rekompensuje wszystko. Oczywiście tego typu potrawy, właśnie ze względu na bardzo zdecydowany zapach, nie każdej osobie zasmakują.

Oprócz metody konserwowania w soli powstała również metoda wykorzystująca ocet, która popularna była zwłaszcza w regionach odległych od morza. Zanim bowiem rozwinięto techniki chłodnicze i szybki transport, spożywanie świeżych morskich ryb było luksusem. Dlatego też zaczęto przygotowywać sushi z pomocą lekko osłodzonego octu ryżowego i soli. W ten sposób powstało np. *battera* – rodzaj sushi z ryżu sprasowanego z płatkami

makreli, jadanego w Kioto i Osace. Z kolei na Hokkaido królował ostry smak *izushi*, czyli ryżu ze sfermentowanym śledziem.

Duża zmiana nastąpiła w okresie Edo (na przełomie XVIII i XIX wieku), gdy społeczeństwo żyło w większym pośpiechu, i to głównie ten czynnik odcisnął piętno na sposobie przygotowywania sushi (które było swego rodzaju ówczesnym fast foodem). Wtedy właśnie zaczęto przygotowywać osobno ryż i rybę, co skróciło znacznie czas przygotowywania tej potrawy. A nazwano ją *nigiri*. Ugotowany ryż był zaprawiany słono-słodkim sosem, co miało przypominać w smaku ryż fermentowany wraz z rybą, która w tym rodzaju sushi pozostawała surowa. Aby całość się nie rozpadała, Japończycy wpadli na pomysł, by leżący na sprasowanej porcji ryżu kawałek ryby przepasać glonem *nori*. Warto również dodać, że tzw. *edo sushi* było większe, niż ma to miejsce obecnie, i jeden kawałek był wielkości ok. dwóch współczesnych kawałków *nigiri*.

## To nie koniec

Pisząc o potrawach opartych na ryżu w kuchni japońskiej, nie sposób wyczerpać tematu w jednym krótkim tekście, dlatego też o innych japońskich potrawach, które nie mogłyby istnieć bez ryżu, powiemy sobie w następnym odcinku. A tymczasem – smacznego!

# Rodzaje sushi

**MAKI (巻き):** najbardziej tradycyjny rodzaj sushi, czyli ryż z dodatkami owinięty wodorostami. Wyróżniamy tutaj: *futomaki* (4-6 cm szerokości) i *hosomaki* (2-4 cm szerokości).



**URAMAKI (裏巻き):** maki odwrócone, czyli z wodorostem w środku.



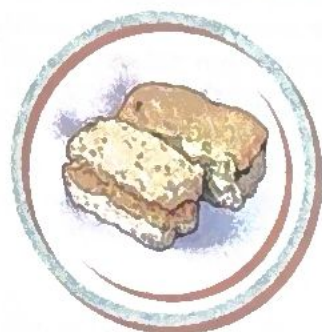
**TEMAKI (手巻き):** sushi w kształcie różków.



**GUNKANMAKI (軍艦巻き):** kształtem przypominające łódeczki.



**NIGIRIZUSHI (握り寿司):** ryż w formie owalnej, na którym układają się kawałki ryby, owoców morza lub *tamagoyaki* (japoński omelet).



**OSHIZUSHI (押し寿司):** sushi prostokątne, przygotowywane w specjalnych foremkach zwanych *oshibako* (押し箱).



**CHIRASHIZUSHI (ちらし寿司):** miska ryżu z dużą ilością surowej ryby. Ryż przygotowywany do tej wersji jest wilgotny i klejący. Ryba musi być oczywiście bardzo świeża. Wszystko to polewa się sosem sojowym wymieszanym z wasabi.



**UNAGINIGIRIZUSHI (鰻握り寿司):** sushi z dodatkiem grillowanego węgorza.



**TEMARIZUSHI (手まり寿司):** najbardziej dekoracyjna odmiana o okrągłym kształcie; przygotowywane jest z okazji różnych festiwali.



**INARIZUSHI (稲荷寿司):** wypełnione ryżem sakiewki z cienko krojonego *tōfu* (豆腐), smażone na głębokim tłuszczu.





# Itadakimasu!

S M A C Z N A ○ J A P O N I A

## Ryż i sushi

02

Ryż. To od niego wszystko się zaczyna. Można śmiało powiedzieć, że jest filarem japońskiej kuchni. A jak bardzo jest ważnym składnikiem, niech świadczy chociażby fakt, że japońskie wołanie do stołu brzmi „gohan desu yo” (御飯ですよ), czyli „podano ryż!”.

— Sandra Jaworska

### Historia ryżu

Brytyjcy i chińscy naukowcy nieustannie spierają się o to, skąd tak naprawdę ryż pochodzi. Aktualne badania wskazują na to, że zaczęto uprawiać go około 13500-8200 lat temu, w trzech różnych miejscach. Odmiana *japonica* pochodzi z Chin, odmiana *indica* z regionu leżącego na południe od Himalajów, odmiana *aus* zaś z regionu między Indiami środkowymi a Bangladeszem. W Japonii istnieje ponad 50 różnych gatunków ryżu, ale króluje gatunek *japonica*, który dotarł do Japonii między 300 a 100 r. p.n.e. Oprócz niego bardzo popularnymi gatunkami są między innymi *koshihikari* (越光) – ryż biały, *mochigome* (もち米) – ryż kleisty używany do produkcji *mochi* oraz *genmai* (玄米) – ryż brązowy. Największa koncentracja pól ryżowych w Japonii znajduje się natomiast w prefekturze Niigata.

### Podstawowe zasady gotowania ryżu

Przede wszystkim nie należy mieszać różnych gatunków ryżu. Przed gotowaniem ryż płuczemy pod bieżącą wodą, tak długo, aż woda stanie się przejrzysta. Jeżeli zauważymy uszkodzone ziarenka, usuwamy je. Nie można zapomnieć o odpowiednich proporcjach, czyli 1,25 szklanki wody na 1 szklankę ryżu. Samo gotowanie trwa około 20 minut na średnim ogniu, lecz po ugotowaniu należy przetrzymać ryż pod przykryciem jeszcze około 10 minut. Istnieje również specjalne urządzenie do gotowania ryżu, czyli *suihanki* (炊飯器), które bez problemu można nabyć w wielu miejscach na całym świecie.

### Sushi

Skoro już wiemy, skąd pochodzi ryż i jak go przygotować, warto również poznać potrawy, które bez ryżu nie mają racji bytu. Najpopularniejszą z nich, znaną na całym świecie, jest oczywiście *sushi* (寿司) i to od niego zaczniemy.

Istnieje pewna japońska legenda, która obrazuje okoliczności powstania sushi... Była sobie kiedyś bardzo







Kamień graniczny z Sochalinu.



Tonkatsu, wspólny obiad w tawernie.



Najbardziej na północ wysunięta stacja kolejowa w Japonii.

...

- Robercie, gdy zobaczysz jelenia albo jakieś inne zwierzę, to mi od razu mów, bo jak w niego walniemy, będziemy czekać do jutra, aż ktoś nas stąd ściągnie - roześmiał się, gdy stado łań umknęło w las przed naszym małym autkiem. Zachodni brzeg Hokkaido był bardziej zaludniony niż obszary w głębi wyspy, jednak pomijając dzikie zwierzęta, nie musieliśmy się w zasadzie obawiać ruchu na drodze. Samochody mijaly nas średnio raz na pół godziny. Bardzo daleko, na horyzoncie, majaczyły resztki wyspy Rishiri ze wspaniałą, z dala widoczną górą. Wkrótce minęliśmy miasteczko Haboro, które zapamiętałem wyłącznie z wysp Teuri i Yagishiri, sterczących jak skały pośród fal Morza Ochockiego. Pomimo utrudnionego dostępu do Hokkaido wyspy były zamieszkane, chociaż woląłem nie wyobrażać sobie w jaki sposób zaopatrywane są tamtejsze osady. Byliśmy już chyba ze sto pięćdziesiąt kilometrów od Wakkanai.



Fot. Robert Kroczyk

Toró i Jiró - dzielne psy z Sachalinu.

Po minięciu Rumoi Kôta udał się na półgodzinną spacerkę, a uzupełniwszy niedolobę snu, wziął kurs na miasto portowe Ishikari, położone już bardzo blisko Sapporo. Tutaj z niepokojem odkryliśmy, że mój towarzysz ma problemy ze wzrokiem. Szybko znalazłem przyczynę problemu...

- Słepota śnieżna - powiedziałem. - Jeździsz trzy dni, a twój wzrok nie jest przyzwyczajony do odbijających się w śniegu promieni słonecznych. Nie martw się, jak wrócisz do Nagoi weź dzień wolnego i szybko ci przejdzie. - Wiedziałem, że jeżeli zastosuje się do tych rad, rychło wydobrzeje. Nie mogłem go niestety zastąpić za kółkiem, gdyż nie miałem międzynarodowego prawa jazdy, a zresztą przypuszczam, że nawet gdybym miał, broniłby dostępu do kierownicy jak lew, wiedząc, że gajdzin zapewne nie będzie potrafił obsługiwać automatycznej skrzyni biegów.

Sapporo było dziś bardzo spokojne. Minęły trzy dni, a tak wiele przygód spotkało mnie po drodze. Gdy Marco Polo wrócił z Chin, nikt mu nie wierzył w to, co widział. Jak dobrze, że dziś mamy fotografie...

- Wiesz, Kôta - powiedziałem - my Polacy nie jesteśmy dobrzy w dziękowaniu, ale... dzięki, że mnie zabrałeś do Wakkanai. Moje marzenie się spełniło i teraz nie będzie mi już żal wracać do Europy...

Zaparkowaliśmy nieopodal wejścia do metra. Tu znajdował się kres mojej wyprawy. Wystarczyło wejść, skasować kartę Sapica, a wagon zawiezie mnie prosto do Hassamu-minami, gdzie teraz mieszkalem.

Wręczyłem mu swój polski adres i moją solenną przysięgę, że gdy kiedyś odwiedzi Polskę, może mieszkać u mnie tak długo, jak tylko będzie chciał. Kôta uśmiechnął się, gdy odjeżdżał, a ja dla kontrastu posmutniałem, bo wiedziałem, że już kiedyś był w naszym kraju i zapewne w najbliższym czasie się tam nie wybierze. Tyle jeszcze innych pozostało na jego liście...

Żegnaj, druhu. Czasy teraz mamy takie, że brat bratu nie ufa, a ty pomogłeś gajdzino-

wi i gościłeś go przez trzy dni. Obyśmy się jeszcze kiedyś spotkali.

...

Yoko rozpromieniona przywitała mnie w drzwiach:

- Robert, nareszcie wróciłeś!

- Okrążyłem świat i wróciłem w to miejsce. (\*)

- uśmiechnąłem się do niej.

Nawet przyroda postanowiła uczcić mój powrót, gdyż tej samej nocy doszło do trzęsienia ziemi, jednak tak słabego, że dowiedziałem się o nim dopiero z wiadomości następnego dnia, gdy spiker z przejęciem pokazywał tu i ówdzie popękany pas startowy na lotnisku Chitose. W Sapporo w paru miejscach wybrzuszyła się ulica, jednak - o ile wiem - obyło się bez ofiar śmiertelnych.

Pożegnałem Japonię, kapryśny kraj, który jednak gdzieś w głębi serca pokochałem. Dobrze rozwiniętą infrastrukturę, codzienne wizyty w sklepach konbini, przygody podczas poszukiwania pracy, porcje curry w Zaufku Jenotów, Susukino i jego neony, hotel Khoson, gdzie spędziłem najlepsze chwile mojej wyprawy. Będę tęsknił za japońską biurokracją, pośrednikami i ciasnymi, niedogrzanyymi mieszkaniami z kiepską izolacją.

Patrzyłem na śnieżne lasy Hokkaido i idealnie proste ulice Sapporo, gdy mój samolot powoli wzbijał się w przestworza, by odlecieć do Nagoi, skąd czekał mnie dalszy lot. Długo jeszcze na horyzoncie majaczył cyfel Hakodate, zanim ośnieżona wyspa na dobre zniknęła sprzed moich oczu.

Wraz z wygaśnięciem wizy nadszedł kres mojej wyprawy. Jednak wiedziałem, że to nie koniec przygód. Byliśmy już z Yoko zaręczeni. Po powrocie do Polski jak najszybciej załatwię wszystkie niedokończone sprawy, a potem czym prędzej wrócę tutaj, jako że mam już zaplanowaną nową wyprawę do Nemuro i na Sachalin. Gdy zaś Hokkaido i Rosji nie stanie, przyjdzie czas na inne wyspy tego kraju. Sieć jest w końcu taka wielka... (\*)

(\*) A tu mała zagadka od autora: Czy kojarzycie, do jakich dwóch anime nawiązują te fragmenty?



Ośnieżony wulkan na wyspie Rishiri.



Powrót Syberii, okolic Chabarowska...



# gajdzin WRACA DO DOMU

W NAPIĘCIU SPOGLĄDAŁEM W TWARZ MOJEGO DRUHA. ZA CHWILĘ MIAŁ NASTĄPIĆ HISTORYCZNY MOMENT. OTO JAPONCZYK PO RAZ PIERWSZY W ŻYCIU SKOSZTUJE SŁYNNYCH KISZONYCH OGÓRKÓW... SEKUNDY OCZEKIWANIA NA WERDYKT WŁOKŁY SIĘ NIEZNOŚNIE... KŌTA NAWET SIĘ NIE SKRZYWIŁ. CO JEST!? – MYŚLĘ I CHWYTAM ZA WIDELEC... NO TAK... JEDNAK KONSERWOWE...

Robert Kroczyk

Tej nocy, gdy spotkaliśmy Moskali i moje-  
go „prawie-rodaka” (patrz: poprzedni odcinek), udaliśmy się do słynnej w całym Wakkanai restauracji rosyjskiej, by skosztować kuchni nieco bardziej podobnej do tej, jaką znałem z rodzinnych stron. Na naszych talerzach szybko wyładowały pachnące pierożki, barszcz, kiszzone ogórki i śmietana. Kōta, jak się okazało, był już obeznany ze wschodnioeuropejską kuchnią, a braki jakościowe niestety uniemożliwiły mi przekonanie się empirycznie, czy Japończykowi posmakują „prawdziwe kiszzone ogórki”. Nie powiem jednak złego słowa na temat barszczu, który smakował dokładnie tak, jak zapamiętałem z czasów dzieciństwa, gdy babcia przygotowywała go ze świeżych buraków. Cała impreza okazała się kosztowna, gdyż „cudzoziemskie jedzenie” generalnie w Japonii jest drogie, a tej nocy pofołgowaliśmy naszym kubkom smakowym. Mój gospodarz wyjaśnił, że zanim udamy się na spoczynek, czeka nas jeszcze podróż.

Wcześniej jednak nasze kroki skierowaliśmy do Muzeum Sachalinu, położonego w tym samym budynku, gdzie odbywały się występy, aby obejrzeć ekspozycję przedstawiającą historię wyspy w czasach, gdy znajdowała się pod kuratelą japońskiego rządu. Moją uwagę przykuł dawny kamień graniczny z wyrytym napisem w kanji *Dai Nippon Teikoku* (Wielkie Cesarstwo Japonii). Po jego drugiej stronie napis w cyrylicy dumnie witał podróżnych w Rosji. Jakąż historię mógłby opowiedzieć ten zamknięty w gablocie głaz, gdyby tylko potrafił mówić? Czy stał przez te czterdzieści lat samotnie w tajdze pokryty śniegiem, wyznaczając granicę lądową Rosji i Japonii? A może znajdował się blisko posterunku straży granicznej i widział codziennie rano tę garstkę „skośno-okich Japończyków”, „brodatych Rosjan” i „kudłatych Ajnów”, którzy przekraczali punkt kontrolny, by odwiedzać osady położone po obu stronach linii demarkacyjnej?

\*\*\*

Wakkanai, jakkolwiek mało interesujące miasteczko portowe, ma do zaoferowania jedną, fantastyczną rzecz – ekspozycję w miejscowym oceanarium. Odwiedziliśmy



Chram szintoistyczny w Shosanbetsu.

je poprzedniego dnia, zachęceni przez opinie w internecie. Czegóż tam nie było. Pingwiny, foki, kryl, rozdymki, rekiny i setki innych ryb, które zapewne nie mają nawet polskiej nazwy. W koszt niesamowicie taniego biletu wliczono również wizytę w obserwatorium astronomicznym i rekonstrukcję prawdziwej japońskiej polarnej stacji badawczej. Całość urozmaicono zdjęciami dwójki dzielnych psów z Sachalinu, wiernych towarzyszy polarników, które w 1958 porzucono w polarnej bazie razem z trzynastoma innymi. Gdy w niecały rok później rząd japoński wysłał do bazy ekipę ratunkową, spodziewano się odnaleźć już tylko futrzane szkielety, więc jakież zdziwienie ogarnęło badaczy, gdy przywitała ich merdająca ogonami dwójka nieco wychudłych, ale wciąż żyjących czworonogów. Spośród całego stada tylko ta bohaterska dwójka ocalała... Odnalezione szkielety pozostałych psów nie nosiły żadnych śladów kanibalizmu, podejrzewa się więc, że dzielne kudłaczce polowały na pingwiny by przeżyć.

\*\*\*

Kōta skierował swoje mikroautko na zachód, w tę stronę, gdzie wczoraj byliśmy w gorących źródłach. Poczciwy Japończyk nie zasnąłby bez kąpieli. Wyspa Rishiri, którą widzieliśmy z naszego baseniku, wyglądała dziś spokojnie i posępnie, chociaż humory mieliśmy wyśmienite. Gdy wgramoliliśmy się do autka, ostatni raz spojrzaliśmy na uśpione Wakkanai. Nadszedł czas, by wracać do domu...

Skierowaliśmy się wzdłuż zachodniego brzegu Hokkaido, do Rumoi. Czas mijał nam na rozmowach o głupotach. Kōta był już ze mną na takim etapie znajomo-

Wakkanai, widok ogólny.



ści, że postanowiłem go sprytnie wypytać o problemy, z jakimi ostatnio boryka się jego kraj. Odpowiedź mnie nie zaskoczyła, jako że słyszałem ją już wielokrotnie z innych źródeł: „Kryzys demograficzny”... Przy świetle księżyca nasz wehikuł mknął wzdłuż zachodniego brzegu wyspy, tak że morze widzieliśmy po swojej prawej stronie niemal przez cały czas. Na bezdrożach Hokkaido w nocy ustał wszelki ruch i przez około sto kilometrów nie minął nas żaden pojazd. Dzisiejszą podróż postanowiliśmy zakończyć na godzinę przed północą. Mój druh zaparkował swój czterokołowy pojazd obok latarni morskiej położonej na niewielkim klifie. Małutki parking i budynek, zapewne dla turystów. Odczytałem nazwę miejscowości na drogowskim: Shosanbetsu.

Rano Kōta i ja zeszliśmy z klifu na brzeg morza. Znajdowała się tam mała świątynka wykuta w skale, bardzo zbutwiała i zapewne wielokrotnie już obmywana słoną wodą przyptywów. W odmętach fal nieopodal stała zaś niewzruszenie brama torii, w stanie niewiele lepszym. Japończycy skolonizowali tę część Hokkaido dopiero w XIX wieku i od tamtego czasu prawdopodobnie ta okolica nie widziała żadnego konserwatora zabytków.

– Rybacy cierpieli tutaj głód – powiedział mój znajomy Japończyk, posiłkując się internetem. – Wrzucili pewnego dnia kawałek papieru jako ofiarę dla bogów. Następnego dnia znaleziono go na plaży. Wrzucono go jeszcze dwa razy i za każdym sytuacja się powtórzyła. Uznano to za omen i wybudowano tutaj chram.



# JAPOŃSKIE LIFEHACKI NA CO DZIEŃ

## KANSHA 感謝

Kiedy ostatnio, zamiast złościć się, że ktoś nie zrobił czegoś na czas lub nie tak, jak sobie tego życzyliście, podziękowaliście jej/jemu za wysiłek? Czy przypominacie sobie, kiedy zrobiliście coś miłego dla innych? Czy zdarzyło wam się ostatnio podziękować komuś za to, że przy was jest i was wspiera? Ile razy wczoraj użyliście słowa „dziękuję”?

Monika Szyszka

To są pytania, które japońscy specjaliści, inspirujący się naukami buddyjskimi, kierują do swoich uczniów. Mają one na celu zwrócenie uwagi na niedobór pewnej ważnej wartości w naszym codziennym życiu – wdzięczności. *Kansha* to ostatnio temat bardzo promowany wśród japońskich biznesmenów czy specjalistów IT, którym się uświadamia, że we współczesnym życiu – i to nie tylko zawodowym – to słowo jest kluczem do dobrych relacji z ludźmi i szczęśliwego życia bez poczucia porażek. Bo *kansha* to pojęcie, które nie tylko przekłada się na wartość stosowaną w życiu codziennym, czyli szczere i świadome używanie słowa „dziękuję”, ale cały sposób myślenia i działania. Bo przecież na co dzień dzieją się zarówno rzeczy miłe, jak i te niezbyt miłe. I samo „dziękuję”, gdy jesteśmy z czegoś zadowoleni, często nie wystarcza. Potrzebna jest też refleksja, dlaczego zdarzają się nam rzeczy nieprzyjemne i jak wpływają one na nasze życie?

Japończycy wyrażają swoją wdzięczność we wszystkich, nawet drobnych, codziennych sytuacjach. Zamiast „smacznego” (jak często jest to w uproszczeniu tłumaczone) mówią „*itadakimasu*”, czyli dosłownie „uniżenie otrzymuję to, co jest mi dane”. Jest to piękna forma podziękowania rolnikowi, producentowi, pracownikom sklepów i osobom, które przygotowały posiłek, czyli wszystkim tym, którzy zaangażowani byli w proces wyprodukowania i dostarczenia pożywienia, które trafia na nasz stół. Gdy natomiast ktoś nalewa Japończykowi napój, ten powie „*sumimasen*” (czyli „przepraszam, że musiałeś się fatygować”), i to także jest forma podziękowania. Nawet na powitanie, gdy spotyka często widywane

osoby, powie „*dōmo*” (czyli „dziękuję, że jesteś”). Przy innych okazjach, aby wyrazić wdzięczność, może powiedzieć „*arigatō gozaimashita*” (dziękuję bardzo), bardzo grzecznie „*goteinei ni dōmo*” (uprzejmie dziękuję) czy nawet posłużyć się formułką z języka grzecznościowego *keigo* „*wazawaza arigatō gozaimashita*”, czyli „dziękuję, że musiałeś się specjalnie fatygować”. To pokazuje, jak wiele jest możliwości wyrażenia *kansha* w języku japońskim. Jednak buddyjscy nauczyciele podkreślają, że używając słowa „dziękuję”, nie powinno się używać go mechanicznie, tylko dlatego, że jest się „dobrze wychowanym”, ale świadomie i w znaczeniu „dziękuję i doceniam, że zechciałeś to dla mnie zrobić”. To jest duża różnica i warto o tym pamiętać.

### CO KANSHA MOŻE WNIĘŚ DO NASZEGO ŻYCIA?

- wzbogaca nas i sprawia, że dziękujący staje się osobą bardziej społeczną,
- sprawia, że osoba wdzięczna staje się bardziej wrażliwa i uczy się dostrzegać potrzeby innych,
- polepsza relacje międzyludzkie, buduje zaufanie i wzmacnia związki z innymi ludźmi,
- zwiększa poziom uważności i sprawia, że dziękujący jest bardziej empatyczny i bardziej zwraca uwagę na swoje otoczenie.

*Kansha* w sposób naturalny kojarzy się z wdzięcznością za wszystko, co dobre i co przynosi nam los. To jest poziom podstawowy. Zaawansowany jednak uświadamia

nam, że mentalny trening wdzięczności dotyczy też przyjmowania rzeczy, które zazwyczaj traktujemy jako negatywne. Nie, nie jest to błąd myślowy – za złe doświadczenia też powinniśmy być wdzięczni, ponieważ to one dają nam świadomość, że życie to nie bajka i że złe zakończenia po prostu się zdarzają; a te z kolei wzmacniają nasze charaktery, uczą nas przewyższania trudności oraz wyrabiają odporność psychiczną.

Każdy lubi czuć się wygodnie i bezpiecznie. Zwłaszcza ludzie Zachodu bardzo dbają o swoją „strefę komfortu” i ciężko znoszą sytuacje, które ją naruszają. Odrzucają przykre doznania takie jak niepokój, brak zadowolenia czy strach. Unikają ludzi niemiłych i przykrych doznań, które pojawiają się w relacjach z nimi. *Kansha* uczy, że nie da się w ten sposób żyć, bo na co dzień jesteśmy zależni od innych i często potrzebujemy ich wsparcia. Polecają zatem *kansha* jako sposób na bu-







## Osoba wdzięczna zyskuje wewnętrzny spokój i wie, że może liczyć na innych.

dowanie stabilnego gruntu pod dobre relacje społeczne, które nie będą generować przykrych doświadczeń i naruszać naszej strefy komfortu. Dlaczego? Ponieważ osoba wdzięczna zyskuje wewnętrzny spokój i wie, że może liczyć na innych. Krótko mówiąc: wszystkim opłaca się funkcjonować w duchu *kansha*.

Wdzięczność przywraca więc spokój ducha. W codziennym zabieganym życiu jesteśmy skupieni głównie na sobie. Stajemy się roszczeniowi i zapominamy o wkładzie oraz zaangażowaniu ludzi wokół nas. A tymczasem wszystko jest dualne i powiązane ze sobą. My także, bo uczestniczymy w relacjach z innymi, które działają na zasadzie wzajemności, i jeśli skupiamy się tylko

na sobie, to nie ma miejsca na docenienie drugiej osoby i uczucie wdzięczności.

Jak żyć zgodnie z założeniami *kansha*? Budyści mówią: 全てに感謝 (*subete ni kansha*), czyli „wdzięczność za WSZYSTKO”. Zatem zamiast się złościć, że np. deszcz psuje weekendowe plany, pomyślmy, że jest to dobre dla rolników lub lasu zagrożonego pożarem. Zamiast pomstować na autobus, który uciekł, podziękujmy za okazję, żeby się przespacerować i dzięki temu poczuć się lepiej. Oczywiście przeprogramowanie na taki sposób myślenia wymaga wysiłku i czasu, ale jest to metoda znana w świecie Zachodu już od dekad. Z pewnością znasz takie powiedzenie: „Jeśli życie daje ci same cytryny, zrób z nich lemoniadę”. To jest właśnie *kansha*!

## KODEKS WDZIĘCZNOŚCI WEDŁUG JAPONSKICH ZASAD:

- Wyobraź sobie, jak wygląda życie drugiej osoby. „wejdź w jej skórę” i spróbuj obejrzeć świat jej oczyma. Również siebie. Zmiana perspektywy z „ja” na „druga osoba” pozwala ćwiczyć empatię.
- Okazuj wdzięczność – daj ludziom dookoła odczuć, że szanujesz zarówno ich samych, jak i ich pracę. Nie marnuj też ich czasu i poświęcenia.
- Bądź skromny i uważny. Nie dominuj nad innymi, nie rozpychaj się łokciami, za to dostrzegaj potrzeby innych.
- Pamiętaj, że jesteś częścią społeczeństwa i relacji międzyludzkich. A to wymaga wzajemności. Nie bądź egoistą – dawaj też coś od siebie.
- Bądź wdzięczna/y za wszystko – i za rzeczy dobre, i za te złe, które przynosi życie, bo wszystkie doświadczenia są cenne w budowaniu „wartościowego ja”.

Nie wygląda to na proste zadanie? Japońscy specjaliści doradzają, aby przed zaśnięciem poświęcić 5 minut na krótką refleksję, odpowiadając sobie na następujące pytania:

- Kto mi dziś pomógł?
- Co dostałem od innych?
- Czy ja komuś pomogłem?
- Czy porozmawiałem z nieznajomym?
- Czy zjadłem z kimś posiłek?
- Czy ktoś opowiedział mi coś fajnego?
- Czy powiedziałem komuś coś miłego?
- Czy ktoś uśmiechnął się do mnie?
- Czy ja uśmiechnąłem się do kogoś?

Krótko mówiąc, *kansha* w codziennej praktyce zawiera się w dwóch pytaniach. Zadaj je sobie już dzisiaj: **Co dostałam/em od innych? I co dałam/em innym?**



# TANIEC TANUKI W ŚWIĄTYNI SHOJOJI

## SHOJOJI TANUKI BAYASHI



# BAJKI DZIADKA DARKA

Nariusz Styra



Każdego roku, gdy nadejdzie połowa października, dzieci w prefekturze Chiba udają się do Świątyni Shoji w Kisarazu. Idą tam śpiewać, tańczyć i grać na bębnach. A najczęściej wykonywanym utworem jest wtedy popularna piosenka dziecięca, nazywana w Japonii *Shoji no Tanuki-bayashi*, co można przetłumaczyć jako *Taniec tanuki przy dźwięku bębnów w świątyni Shoji*.

Uroczystość ta ma swoje źródła w starej historii, ni to bajce, ni to legendzie, związanej z tą właśnie świątynią i mieszkającymi tam tanuki. Jak wiecie, tanuki, czyli japoński jenot, to zazwyczaj wesoły urwis i nawet gdy narozrabia, to jest mu potem wstyd i usiłuje jakoś naprawić swoje występki. Do japońskiej tradycji przeszły również historie, w których tanuki potrafi zaleźć za skórę zarówno ludziom, jak i innym zwierzętom. Tym bardziej że podobnie jak lis (kitsune), potrafi zmienić postać, również na ludzką, jak i doprowadzić człowieka do stanu określanego jako „tanuki tsuki”, czyli opętania przez tanuki. Tak powiadają ludowe wierzenia.

Ale wracajmy do świątyni Shoji, a właściwie do świątyni Shoji w Kisarazu. Otóż były takie czasy, gdy ten obiekt zaczął popadać w zapomnienie i ruinę. Wpływ na to miał zarówno układ granic, jak i toczona pomiędzy samurajami wojna. Nawet jeśli jakiś mnich zdecydował się na pobyt w tej świątyni, opuszczał ją szybko i nigdy nie wracał. Powodem tego były ponoć tajemnicze nocne hałasy słyszane w świątynnym ogrodzie. Niewiele czasu minęło, a zła sława chramu obiegła okolicę i odstraszyła wszystkich potencjalnych opiekunów tego budynku. Co było źródłem tych hałasów? Jak pewnie się domyślicie, były nimi bandy tanuki, które urządały sobie tam harce.

I tak oto opowieści o świątyni Shoji dotarły do pewnego mądrego i znanego z opanowania kaptana, który postanowił udać się do zapomnianego przybytku. Świątynia była w tak złym stanie, że gdy dotarł na miejsce, aż ręce załamał. – Trudno – pomyślał – dzisiaj jest za późno, żeby cokolwiek zrobić. Odprawię tylko wieczorne modły i medytacje, a potem spróbuję się przespać. Jutro właściwie ocenię stan budynków i postanowię, co dalej. – Jak postanowił, tak zrobił: zjadł skromny posiłek, zapalił świece i zatopił się w modlitwie. A skupił się przy tym tak bardzo, że do jego uszu nie dotarło ani bębnienie, ani szuranie, ani trzaski przesuwanych ścianek shōji. I był równocześnie tak zmęczony, że tajemnicze odgłosy nie zakłóciły mu snu. Nad ranem zdezorientowane nieco tanuki zebrały się w ogrodzie i zrelacjonowały wszystko swojemu przywódcy.

– W ogóle się nie bał?! – spytał zbulwersowany szef grupy.

– Nic a nic! Bębniłszy jak oszaleli, trzaskaliśmy drzwiami, warczeliśmy i biegaliśmy po ogrodzie, a on nic, tylko recytował sutry!

– To ci dopiero przeciwnik! Skoro nie rusza go hałas, zafundujemy mu coś innego. Hej tam, wy dwaj! – szef wskazał na siedzące w pierw-



szym rzedzie tanuki. - Pokażcie, co potraficie! Wybrane zwierzęta uśmiechnęły się złośliwie. Napięty się, pokręciły w kółko za własnymi ogonami i trach! Zaprezentowały się w zmienionych postaciach.

- Znakomicie! - pochwalił je przywódca. - Zobaczymy, czy nasz gość nadal pozostanie niewzruszony!

Już świtało, gdy mnich poczuł, że ktoś delikatnie klepie go w plecy. Otworzył oczy i ujrzał, że klęczy przed nim piękna młoda dziewczyna. Z trzymanego przez nią imbryczka unosił się wspaniały zapach zielonej herbaty.

- Witaj, święty mężu - powiedziała miłym głosem. - Wybacz, że nie powitałam cię wczoraj, ale nikt nie spodziewał się twojej wizyty. Może herbaty?

- Bardzo chętnie - mnich przetarł oczy. - Mieszkasz tutaj?

- Tak, niedaleko. Ujrzałam światło w świątyni i postanowiłam sprawdzić, kto nas odwiedził. Czy zamierzasz długo tu zostać?

- Chciałbym na stałe. Czy może wiesz coś o dziwnych zjawach, które widywano w tej świątyni?

- Dziwnych? To zależy, co kto uważa za dziwne - zaśmiała się dziewczyna i wskazała za plecy mnicha. - Na przykład... Co powiesz o nim? - Gdy ten odwrócił się, ujrzał upiora hitotsume kozł, który złośliwie przyglądał mu się swym jednym okiem, szczerząc ociekające śliną zęby.

- Uciekajmy! - krzyknął spanikowany mnich. - Ratujmy się!

- Dlaczego? - zachichotała dziewczyna. - Nie podobamy ci się? - a mówiąc to, zaczęła wyciągać swoją długą jak wąż szyję.

- Rokurokubi! - wrzasnął mnich i na oślep rzucił się w kierunku najbliższych drzwi. Potem słychać było jeszcze uderzenia nagich stóp na podłodze przedsionka, a następnie milknący w lesie wrzask przerażenia. Oba demony otrząsnęły się i zamieniły z powrotem w tanuki.

- Dobra robota! - pochwalił przywódca, przeglądając porzucone przez mnicha rzeczy. - Wątpię, aby pojawił się tu drugi raz.

Minęło kilka tygodni i do świątyni zawitał kolejny mnich. Tym razem był to samuraj, który przeżył wiele wojen, pozbawił życia wielu wrogów i teraz w modlitwie szukał odkupienia za swoje straszne czyny. I już pierwszej nocy tanuki, który przybrał postać jednookiego stwora, został dźgnięty w oko palcem i wyrzucony przez okno. Drugi, który przybrał postać długoszyjej piękności, ledwo się uratował przed związaniem szyi na supeł. Szef grupy tanuki znowu zwołał zebranie.

- Zdaje się, że tym razem nie pójdzie nam tak łatwo - stwierdził, drapiąc się pod pachą. - To straszny brutal i może zrobić nam krzywdę.

- Nic nie da się poradzić?! - przerażyli się tanuki. - Przecież on go-tów jest nas stąd przegonić!



Fot. Dariusz Szymba: Na zdjęciu autor wraz z przygotowanymi pozami gości z tanuki. W tle widoczny jest tanuki, który jest kawaii.



- Nie pójdzie mu z nami tak łatwo! - szef nastroszył puchaty ogon. - Trzeba go śledzić cały dzień i znaleźć jego słabe strony!

Tanuki cały dzień z ukrycia podglądały mnicha, jak sprzątał, modlił się, naprawiał przeciekający dach. Po dniu ciężkiej pracy były wojownik rozprostował ramiona i z czarką herbaty usiadł na schodach świątyni. Przyjrzał się pięknemu, choć zaniedbanemu ogrodowi.

- Tutaj znajdę ciszę i spokój - westchnął.

- Ciszę i spokój?! - warknął obserwujący go z ukrycia przywódca bandy, uśmiechając się pod wąsami. - Już my mu damy ciszę i spokój!

Nietrudno przewidzieć, co się działo w nocy. Tanuki rzucały kamieniami w okna i ściany, biegały jak oszalałe, bębniły w brzuszki i tańczyły wśród zarośli: Pon, poko, pon, poko, pon... Bach, bach... Bum, bum, bum...

Wojowniczy mnich jedną noc jakoś wytrzymał, lecz już następnej stracił cierpliwość i wybiegł jak oszalały do ogrodu.

- Co to za hałasy?! - wrzasnął. - Nie dajecie mi spać! - odpowiedział mu złośliwy chichot harcujących w ciemnościach tanuki. - Zadzieracie ze mną?! - mnich chwycił leżącego w pobliżu drąga. - Już ja was nauczę szacunku! - krzyżąc to, w całkowitych ciemnościach rzucił się do ataku. Tu się potknął, tam poślizgnął i rzecz jasna nikogo nie zdołał złapać. W końcu miotając się, uderzył tak mocno głową w kamienną latarnię, że stracił przytomność i przeleżał ogłuszony do rana. Po wschodzie słońca, poobijany, brudny i mokry od porannej rosy, z wielkim guzem na czole, zebrał swoje rzeczy i, przeklinając, opuścił świątynię.

- Kolejny sukces! - cieszyły się tanuki. - Następnego intruza doprowadziliśmy do szafu! Jesteśmy nie do pokonania!

Mnich, który pojawił się jako następny, nie był ani szczególnie świętym mężem, ani byłym wojownikiem. Po prostu szukał miejsca, w którym czułby się dobrze. Jego szaty miały już za sobą swoje najlepsze dni. Sandały miał starte, a jego mnisi kostur nosił kurz z wielu dróg. Gdy miał co zjeść, to jadł, gdy miał co pić, to pił, a kiedy nie miał ani jednego ani drugiego, głodował. W zrujnowanej świątyni poczuł się jak u siebie w domu.

Tanuki, widząc nowego przybysza, postanowiły bez zbędnej zwłoki od razu zabrać do dzieła. Ledwo zapadły ciemności, a w sali, gdzie mnich rozpoczął modły, pojawiły się w postaciach demonów. Jeden przybrał postać rokurokubi, drugi jednookiego hitotsume kozł, trzeci zaś wyglądał jak kappa. Mnich przyjrzał im się i wybuchnął śmiechem.

- Wspaniale! Genialne! Od dawna się tak nie ubawiłem! Poczekajcie chwilę, aż skończę się modlić. Niewiele mam do zaoferowania, ale na skromną kolację wystarczy. - Tanuki umknęły jak niepyszne.



– Co za dziwny człowiek – mruknął pod wąsem przywódca bandy. – Nic a nic się nie wystraszył?

– Nic a nic! Rechotał tylko i wytykał nas palcem! – potwierdziły tanuki.

– Dziwne, dziwne. Mocne ma nerwy, skubany. Zobaczmy, czy słuch i sen ma równie wytrzymałe – zamruczał przywódca grupy.

I tak oto nadszedł następny wieczór. Wszystkie tanuki zebrały się przed werandą ogrodu i zaczęły tańczyć, bębnić w brzuszki jak szalone. Dudnienie rozchodziło się po całej okolicy. Mnich zaciekawiony tym, co się dzieje, wyszedł przed świątynię i ujrzał dziesiątki zwierzaków, zacięcie tłukących w napięte brzuszki.

– Wspaniała zabawa! – zawyrokował mnich. – Jeśli pozwolicie, to się przyłączę! – Mówiąc to, sięgnął do swoich bagaży i wyciągnął sfatygowany shamisen. Szybko go nastroił i jednym wprawnych ruchem wydobył z niego głośny dźwięk. A potem następny i jeszcze jeden. Tanuki nadstawiły uszka, ale nie przestawały bębnić. Mnich zaś grał coraz szybciej i coraz głośniej. Raz przeważały dźwięki wydobywane przez zwierzaki, a raz ostre dźwięki shamisenu.

– Co do licha?! – przywódca tanuki wysunął się przed szereg. – Wyzywam cię na pojedynek!

– Ale dlaczego? – szczerze zdziwił się mnich.

– Bo nie życzymy sobie tutaj obecności ludzi! Jeśli przegrasz, wyniesiesz się stąd na cztery wiatry! – wykrzyknął.

– Skoro tak wam przeszkadzam, to zgoda – odpowiedział zaskoczony człowiek i uderzył w struny, gdy tymczasem tanuki zabębniły w napięty brzusek.

Cóż to był za pojedynek! Tanuki dopingowały swojego przywódcę, gdy ten bębnił najsilniej jak tylko potrafił. I nie wiadomo, jak by się to skończyło, gdyby nie... – Trrrach!... brzusek przywódcy nie wytrzymał napięcia i coraz silniejszych uderzeń, więc pękł z hukiem. Zwierzak wytrzeszczył oczy, pisnął, jęknął, przewrócił się na plecy i bezradnie zamachał łapkami.

– Ratunku... – wystękał.

Mnich bez chwili zwłoki rzucił się na pomoc. Przy pomocy igły i jedwabnej nici wyprutej z kimona pozszywał pęknięty brzusek przywódcy najlepiej jak umiał, a następnie posmarował go leczniczą maścią.

– Musisz teraz na siebie uważać, mały bracie – orzekł. – Żadnego bębnienia przez kilka tygodni, póki się nie zagoi. No, to bywajcie przyjaciele! – to mówiąc, mnich zaczął zbierać swoje rzeczy.

## SHOJOJI NO TANUKI-BAYASHI

*Sho Sho Shoji, Shoji no niwa wa,  
W świątyni Shoji ogród jaśnieje*

*tsu tsu tsuki-yo da, minna dete koi, koi, koi!  
W księżycową noc, chodźmy razem, dalej, dalej*

*Oira no tomodacha, pon poko pon no pon.  
Jesteśmy przyjaciółmi tanuki, Pon poko pon no pon!*

*Makeru na, makeru na, osho-san ni makeru na!  
Nadążaj za kapłanem ze świątyni,  
Chodźcie, dołączcie i bębniemy razem*

*Koi, koi, koi, koi, koi, koi!  
Minna dete koi, koi, koi!  
W brzuszki nasze jak w bębny, dalej, dalej.*

*Sho Sho Shoji, Shoji no hagi wa,  
W świątyni Shoji, w księżycową noc*

*tsu tsu tsuki-yo ni hanazakari.  
Koniczyna jest w pełnym rozkwicie*

*Oira wa ukarete, pon poko pon no pon.  
Jak wesoło i zabawnie! Pon poko pon no pon!*

*Ze zbioru piosenek dziecięcych  
Japan Society for the Promotion of Science.*

– Dokąd się wybierasz? – przywódca aż otworzył pyszczek ze zdziwienia. – Przecież wygrałeś.

– Nie chcę nikomu wadzić – odpowiedział szczerze mnich.

– Nie wierzę, że to mówię, ale... proszę cię, byś pozostał z nami. Niezwykły z ciebie człowiek. Jeśli pozwolisz nam tu przebywać i nie zabronisz naszych tańców, to obiecuję, że koniec ze złośliwymi psotami.

Cóż było robić. Mich pozostał w świątyni. Z czasem doprowadził ją do rozkwitu, a wieczorami bawił się ze swoimi kudłatymi przyjaciółmi. Podobno nawet nauczyły go, jak bębnić na brzuchu.

## POSŁOWIE

Zaprezentowana tu opowieść jest wersją złagodzoną na potrzeby młodego czytelnika. W innych interpretacjach tej historii mnisi nie zawsze uciekają ze świątyni żywi. Podobnie jak nie zawsze przywódca tanuki kończy jedynie ze szwami na brzuszku. Często ginie w pojedynku, a mnich zajmuje się potem jego pochówkiem. Różnie też wygląda sam pojedynek. Czas jego trwania waha się od jednego wieczoru, do czterech dni, po których mały tanuki nawet eksploduje. W wielu wersjach mnich, przyjmując warunki turnieju, gra nie na shamisenie, ale również na własnym brzuchu. Pierwsze starcie kończy się wygraną tanuki, a dopiero drugie, po długim treningu, wygrywa człowiek.

Wspomniana na początku dziecięca piosenka *Shoji no Tanuki-bayashi* powstała w latach 20-tych XX wieku, na kanwie tradycji tańca tanuki. Jej kompozytorem jest Shinpei Nakayama, a słowa ułożył Noguchi Ujō. Słowa *Pon poko pon no pon* to nic innego jak *onomatopeje*, czyli wyrazy dźwiękonaśladowcze, oznaczające odgłosy bębnienia. Fanom twórczości *Studia Ghibli* nie powinny być one obce (mimo że tytuł filmu brzmi nie *Pon Poko*, a *Pom Poko* – zapis jest kwestią wymienności niektórych głosek w języku japońskim).

W ramach ciekawostki można dodać, że zjawisko dźwiękowe zwane *tanuki bay-*

*ashi* naprawdę istnieje i znane jest w Japonii od wieków. Podobno w nocnej ciszy można usłyszeć dźwięki fletów i bębnow. Legenda mówi, że wszelkie próby znalezienia źródła tych dźwięków kończą się fiaskiem, a szukając owych „tajemniczych muzykantów”, można podobno dotrzeć w bardzo nieprzyjemne i pełne przerażających stworzeń miejsca. Mówi się również, że to właśnie jedna z psot tanuki.

Opowieść *Shoji Tanuki Bayashi*, obok *Bunbuku Chagama* i *Matsuyama Sōdō Happyakuya-tanuki Monogatari*, jest jedną z trzech najstarszych legend dotyczących tanuki.





# JAPONŃSKI

## Z CHOMIKIEM ALFREDEM

### Kawaii lekcja nr 4

Tekst Monika Szyszka (Matsuri)

Rysunki Dariusz Styra



# 4

**Koniczynka! Niaf, niaf, niaf... Ogenki desu ka?** Wszystko u was w porządku? Dziś nauczymy się pytać o to, co ktoś robi. Po co? A po to, aby zwyczajnie móc się dowiedzieć, jak leci. Na to lecimy!

#### CO ROBIĘ

W japońskim mamy tylko dwa czasy gramatyczne: teraźniejszo-przyszły i przeszły i jeśli opowiadamy na przykład o swoim życiu codziennym, używamy tego pierwszego. Jak to działa? Po prostu do czasowników dodajemy końcówkę -MASU. Musicie tylko pamiętać, że japońskie czasowniki dzielą się na dwie grupy:

- **Jednostopniowe:** zakończone na -eru lub -iru, np.: taberu (jeść), miru (patrzeć, widzieć, oglądać), kangaeru (myśleć).
- **Pięciostopniowe:** które mogą mieć różne inne końcówki, np.: nomu (pić), iku (iść, jeździć), hanasu (rozmawiać), oyogu (pływać).



Asagohan ni nani o tabemasu ka.  
Co jesz na śniadanie?

Onigiri o tabemasu.  
Jem onigiri.

Przy czasownikach pięciostopniowych działamy inaczej: najpierw odcinamy końcówkę „u” i w jego miejsce wstawiamy „i”, a dopiero potem dodajemy -MASU.

暇なときに何をしますか。 (Hima na toki ni nani o shimasu ka.)



Hima na toki ni nani o shimasu ka.  
Co robisz w wolnym czasie?

Manga o yomimasu.  
Czytam mangi.

アルフレドさん、週末に何をしますか。 (Arufuredo-san, shūmatsu ni nani o shimasu ka.)



Arufuredo-san, shūmatsu ni nani o shimasu ka.  
Alfredzie, co robisz w weekendy?

Manga o kakimasu. Tokidoki karaoke o utaimasu.  
Rysuję mangi. Czasami śpiewam karaoke.

#### NIE ROBIĘ CZEGOŚ

Jeśli chcemy powiedzieć, że czegoś nie robimy, na takich samych zasadach dodajemy końcówkę -MASEN, np.:

まだ日本語ができません。 (Mada Nihongo ga dekimasen.)

Mada Nihongo ga dekimasen.

Jeszcze nie znam japońskiego.

ファストフードを買いせん。 (Fasuto fūdo o kaimasen.)

Fasuto fūdo o kaimasen.

Nie kupuję fast foodów.

料理を作りますか。 (Ryōri o tsukurimasu ka.)



いいえ、たいてい料理を作ります。 (Iie, taitei ryōri o tsukurimasu.)

Ryōri o tsukurimasu ka.  
Gotujesz?

Iie, taitei ryōri o tsukurimasen.  
Nie, zazwyczaj nie gotuję.

kawaii uwaga

„shimasu” to czasownik „suru” (robić) - uważajcie na niego - jest nieregularny

kawaii uwaga

„u” w „shimasu” i „masu” nie wymawiamy

kawaii uwaga

„o” to partykuła odpowiadająca polskiemu biernikowi





AHU

Cosplay: Victor Nikiforov z Yuri on Ice  
Cosplayer: Edyta „AHu” Nowak  
Foto: The Puddins' Photo

Jesteś cosplayerką  
lub cosplayerem? A czy  
wiesz, że możesz podzielić  
się na łamach magazynu  
Kawaii swoją wiedzą,  
wrażeniami i zdjęciami?!  
Pisz do nas na adres:  
[kawaii@bauer.pl](mailto:kawaii@bauer.pl)

URUSHURA

Cosplay: Shigure Minaduki z Nekopara  
Cosplayer: Urushura  
Foto: PhotoRuru

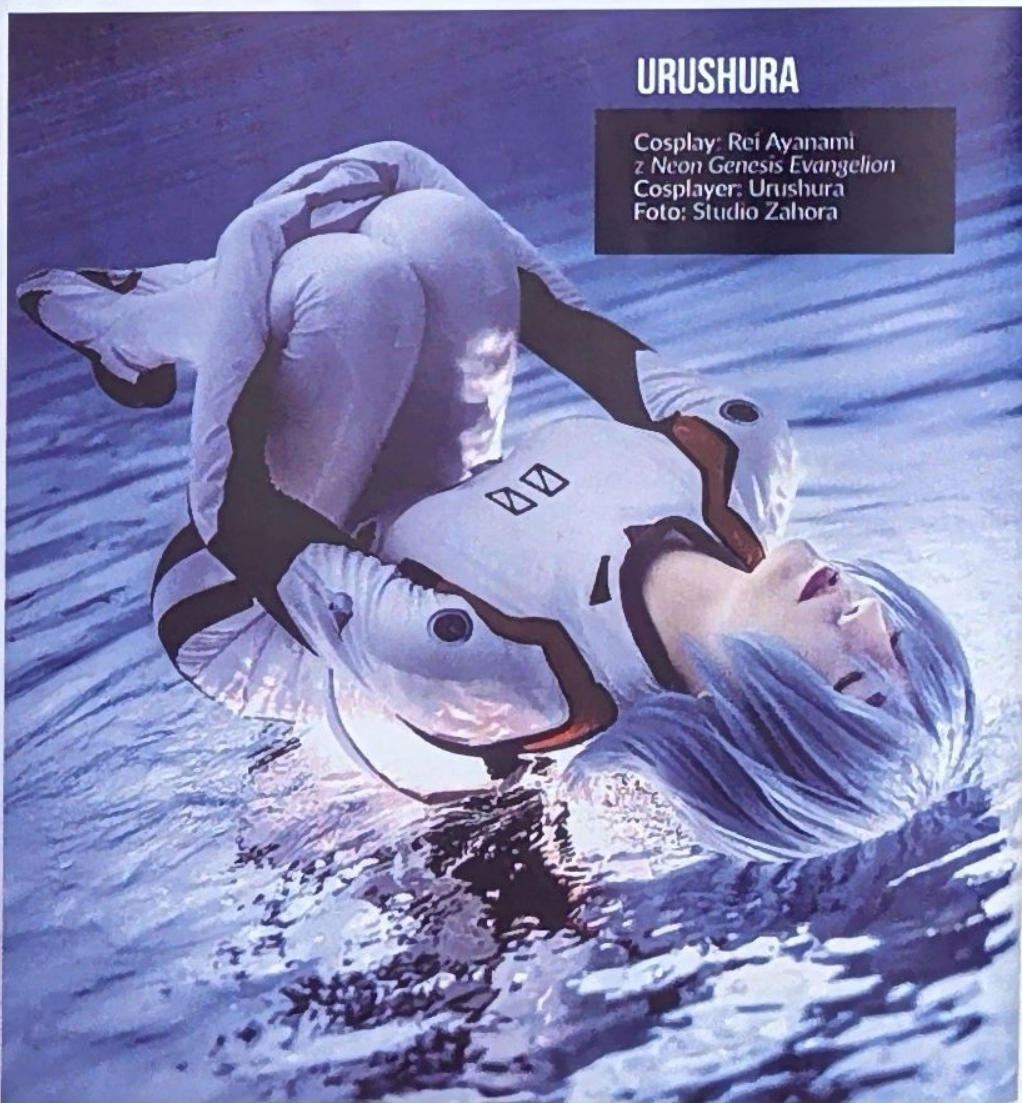


# COSPLAY

NUMERU

URUSHURA

Cosplay: Rei Ayanami  
z Neon Genesis Evangelion  
Cosplayer: Urushura  
Foto: Studio Zahora





# GOTOWE KOSTIUMY

**ABY STWORZYĆ DOBRY KOSTIUM, TRZEBA OPANOWAĆ SPORO RÓŻNYCH UMIEJĘTNOŚCI: NAKŁADANIA MAKIJAŻU, STYLIZACJI PERUK, SZYCIA, MALOWANIA, TWORZENIA WYKROJÓW, RZEŻBIENIA, OBSŁUGI NARZĘDZI... LISTA JEST DŁUGA. PERSPEKTYWA TYGODNI SPĘDZONYCH NAD TWORZENIEM STROJU MOŻE PRZERAŻAĆ. CORAZ WIĘCEJ OSÓB ZATEM DECYDUJE SIĘ NA ZAKUP GOTOWYCH KOSTIUMÓW, CO JEDNAK SPOTYKA SIĘ Z KRYTYKĄ INNYCH COSPLAYERÓW. CZY SŁUSZNIE? PRZYJRZYMY SIĘ TEMU ZJAWISKU NIECO BLIŻEJ.**

Aleksandra Tora

Niepisana zasada, mówiąca o tym, że kostiumy cosplay muszą zostać wykonane własnoręcznie, wywodzi się z samych początków tego zjawiska. Cosplayerzy od zawsze musieli być zaradni i tworzyć stroje z tego, co akurat mieli pod ręką. Również w Polsce samodzielnie wykonane kostiumy były od początku częścią konwentów. Z biegiem lat i wzrostu dostępności materiałów cosplayowych, poradników oraz warsztatów ich poziom wzrastał. Kwestią czasu było również, kiedy popularne stała się – konkurencyjne dzięki cenie i dostępności – gotowe kostiumy.

Kupno gotowych strojów ma wiele zalet. Często są one dostępne na każdą kieszeń, gdyż chińskie fabryki pozyskują materiały hurtowo i o wiele taniej, niż wynosi ich cena detaliczna w Polsce. Kostiumy są od razu gotowe i po zamówieniu pozostaje nam jedynie (nie)cierpliwie czekać na paczkę. Gdy mamy więcej planów na sesje zdjęciowe, czy zwyczajnie marzy nam się więcej kostiumów, niż sami zdołamy wykonać, zakup stroju pozwoli nam zaoszczędzić cenny czas. Poza tym nie wszyscy mają talent do robótek ręcznych i nie wszyscy chcą poświęcać masę czasu na naukę czynności niezbędnych do stworzenia przebrania. Konkursy cosplay nie są przecież obowiązkiem. Zamiast tego tacy cosplayerzy cenią sobie odgrywanie postaci, sesje zdjęciowe, czy też czas spędzony ze znajomymi. Niektórzy chcą raz na rok wskoczyć w kostium, pobawić się i odłożyć go do szafy. I nie ma w tym nic złego. Zainteresowanie kupnem gotowych przebrań to również szansa na rozwój rynku pracy, gdyż oznacza dodatkowy zarobek dla osób wykonujących kostiumy. Wszak nie zawsze jesteśmy w stanie znaleźć w skle-

pie konkretny strój z mało popularnego tytułu i wtedy jedyną opcją jest wykonanie go samodzielnie lub zlecenie innemu cosplayerowi.

Skoro więc tyle pozytywów płynie z faktu, że obecnie każdy może kupić gotowy kostium i zostać cosplayerem – skąd negatywne opinie ze strony środowiska cosplayowego? Najczęściej powtarzający się argument to: „jeżeli nie robi się swojego stroju samodzielnie, nie jest się prawdziwym cosplayerem”. Ale przecież cosplay to zlepek dwóch słów: *costume* i *play* (kostium i zabawa), a zatem mając kostium i dobrze się bawiąc, spełniamy oba warunki bycia cosplayerem. Samodzielne tworzenie stroju to świetna okazja do rozwijania umiejętności manualnych, ale nie są to jedyne aspekty tego hobby. Owszem, własnoręczne tworzenie kostiumów jest istotne w konkursach cosplay w kategoriach wykonania technicznego, jednak na te konkurencje osoby z kupnymi strojami nie mają przecież wstępu. Cosplayerzy wykonujący swoje przebrania zasługują oczywiście na nasz podziw, bo nie jest to prosta sztuka, jednak nie uprawnia to nikogo do psucia zabawy innym. Życie nie stoi w miejscu i trzeba się z tym pogodzić. Ponadto nie każda osoba odczuwa potrzebę własnoręcznego tworzenia kostiumów, nie każdej osobie sprawia to frajdę i – w końcu – nie każdy potrafi sprostać takiemu zadaniu.

Uważam, że cosplayerem jest każdy, kto czuje radość z przebierania się za swoje ulubione postacie – nieważne, czy robi to w stroju zrobionym własnoręcznie, czy kupnym. Cosplay to nie zawody, to zabawa – i dla każdego miłośnika tego hobby znajdzie się tu miejsce. ☺

*Kostium Saber pochodzi ze sklepu i to jeden z najwygodniejszych kostiumów, jakie nosiłam!*

Cosplay: Saber z Fate/Stay Night  
Cosplayer: Shappi  
Foto: Marcus Photography



KSK

KAWAII  
SKRZYŃKA  
KONTAKTOWA

Kawaii Facebook

Piszemy do KSK na adres: [kawaii@bauer.pl](mailto:kawaii@bauer.pl)

Witajcie w kolejnym wydaniu naszej wspólnej kawaii kreatywnej rubryczki. 😊 Po ostatnim apelu o złapanie za klawiatury i pisanie listów ruszyliście do ataku i zasypaliście nas e-mailami! Jest w czym wybierać. A zatem, aby nie zajmować więcej miejsca, od razu zapraszamy do lektury. Mamy nadzieję, że Wasza własna twórczość zainspiruje Was do dalszego działania. Liczymy na Was! 😊

## SHAMAN KING

Nawet nie wiem od czego zacząć. Wasz magazyn czytam od niedawna, ale pokochałam go całym sercem! Jeden numer potrafię czytać miliony razy, za każdym razem czuję płynącą z niego miłość i pasję. Dziękuję wam za to ile pracy w to wkładacie! Z anime i mangą zetknęłam się prawie osiem lat temu dzięki mojemu bratu, który wywodzi się z pokolenia Shaman Kinga. To właśnie ten serial był moim pierwszym anime, mangą także. Wtedy miałam sześć lat, przygody Yoh i jego przyjaciół wciąż mnie bez reszty – nawet dziś chętnie sięgam do tej serii, nigdy mi się nie znudzi. Nie miałam wtedy pojęcia, że to anime – nawet nie znałam takiego terminu – o tym przekonałam się dwa lata później. Niemal od razu po tym „odkryciu” znalazłam wiele innych tytułów – i pokochałam to! Dziś mam za sobą setki mang i anime, żaden gatunek nie jest mi obcy. A Wasz magazyn jest dla mnie idealny i polecam go absolutnie każdemu! Pozdrowienia dla całej redakcji!

Sonia Namlik

>>> Dzięki za list i życzymy wiele frajdy w dalszym odkrywaniu świata japońskiej popkultury! 😊

## SKROMNA SUGESTIA

Fajnie, że Kawaii wróciło. Za czasów mojej młodości (a mam już 34 lata) (czyli nadal jesteś młody! – dop. red.) nie mogłem pozwolić sobie

na wasze czasopismo, bo wychowywałem się w biednej rodzinie. Gdy już się usamodzielniałem Kawaii zniknęło z kiosków. Pamiętam jak kolega miał wydanie specjalnie całe poświęcone Dragon Ball i wydanie normalne z listą i opisami filmów kinowych DB i DBZ. Gdy mi oddał te magazyny byłem wniebowzięty, do dzisiaj je mam i nie wyrzucę ich nigdy. Dzięki nowym numerom obejrzałem już kilkanaście anime i tu naszała mnie refleksja, może tak byście zrobili artykuły o Generale Daimosie, Teknomanie, Kapitanie Tsubasie, Gigim La Trottola, Yattodetamianie, Yattamanie? Mam też pomysł na nowy dział, kurs japońskiego, co wy na to? Skoro w waszym czasopiśmie wszystko się kręci w klimatach japońskich. Ale to tylko taka moja skromna sugestia. (...)

Wigraha

>>> Dziękujemy za tę skromną sugestię. 😊 Jeśli chodzi o propozycje artykułów dotyczących wymienionych

klasyków anime, oczywiście postaramy się nimi zająć – ale na razie czekają w długiej kolejce, bo atrakcyjnych propozycji nam nie brakuje, a liczbę stron w każdym numerze mamy ograniczoną. A co do kursu japońskiego: czy my na pewno mówimy o tym samym magazynie? Przecież lekcje japońskiego publikujemy już od czterech numerów. 😊 No i owszem – „wszystko się u nas kręci w klimatach japońskich” – w końcu jesteśmy magazynem o japońskiej (pop)kulturze! 😊 Dzięki za list! 😊

## JESTEM FANKA

Prawdę powiedziawszy, dopiero niedawno natrafiłam na Kawaii. Chociaż moja przygoda z anime i mangą zaczęła się ponad pięć lat temu, to dopiero teraz nabrałam śmiałości, by nazwać się fanką, a nawet otaku. Właśnie kiedy zetknęłam się z waszym magazynem, w którym widać tak wiele pracy i serca, zrozumiałam, że jeśli słowo Japonia wryło się w moje serce złotymi znakami kanji, to nie powinnam uważać się za osobę niezasługującą tego miana. Dzięki wam i możliwości wglądu w waszą pracę mogłam lepiej poznać siebie i za to gorąco chciałabym podziękować (może trochę zbyt oficjalnie i ckliwie, ale taka właśnie jestem ^^).

Wasza nowa czytelniczka  
Callia

>>> Widać, że Ty również wkładasz w swoje hobby dużo serca, więc nie mamy wątpliwości, że jesteś fanką. 😊 Witamy w gronie fanów i dziękujemy Ci za list. 😊



Rys. Tori

## PSYCHO BERSERK

Chyba zaczynam być waszą psychofanką, bo tuż po napisaniu poprzedniego listu już zastanawiałam się, co napisać w następnym... Ale wycofałam się i spieszę donieść co było tego przyczyną. Do rzeczy więc...

Przed wszystkim moje zaważanie spowodowane było lekturą listów opublikowanych we wcześniejszym wydaniu magazynu. Nie wiem, czy zaważyla tu staranna selekcja (zapewne również), czy po prostu odniosłam takie wrażenie, ale czytelnicy Kawaii to ludzie obdarzeni dużą wrażliwością i umiejętnością zgrabnego przelewania swoich odczuć i emocji na papier. W porównaniu z ich twórczością moje wypociny zaczęły wydawać mi się oschłe i rzeczowe, a przecież ja też starałam się przedstawić w nich ponad wszystko inne moją wdzięczność i radość z ponownej możliwości uczestniczenia w poznawaniu nowych aspektów naszych wspólnych zainteresowań i wymiany poglądów. A choć KSK nie należy do moich ulubionych działów i siłą rzeczy czytam go jako ostatni, bo znajduje się na końcu pisma, to przyznam szczerze, że jego lektura staje się adekwatnym zamknięciem całości.

>>> Oj tam, wiele osób zaczyna czytanie Kawaii od KSK i nie przeszkadza im, że ten dział znajduje się na końcu. 😊 Co do innych Twoich przemyśleń: oczywiście pewna selekcja przy wyborze tekstów do KSK istnieje, jednak jest ona minimalna, gdyż ponad 90% nadesłanych listów trafia do KSK w praktycznie niezmienionej formie. I owszem, Twoje wnioski są jak najbardziej uzasadnione – piszący do nas Czytelnicy wkładają wiele pozytywnych emocji w pisane do nas listy i potrafią te emocje fajnie ująć w słowach. To nie są jakieś wyjątki będące wynikiem selekcji, lecz standard. Zawsze



Rys. Michirumi



tak było. Wystarczy poczytać listy od Czytelników w numerach Kawaii z klasycznej edycji, czyli sprzed 20 lat, aby ujrzeć te same emocje zgrabnie przebrane na słowa. Czytelnicy Kawaii zawsze wykazywali się dużą wrażliwością i zaangażowaniem. Naprawdę, kochamy Was za to. ☺

Ponadto muszę podziękować autorowi recenzji Berserka, gdyż dzięki niemu ja również postanowiłam zapoznać się z tym tytułem. Zrobiłam to pomimo całkowitego niezrozumienia i niechęci dla podziwu, jakim się cieszył na przełomie wieków. W moim przekonaniu Berserk jako wytwór narysowany w nieco archaicznym i po męsku topornym stylu, jak również po męsku przedstawiony w sposób niestroniący od brutalności i dosadności, nie mógłby spodobać się osobie obdarzonej moją wrażliwością. Jednakże...

Jednakże czasy się zmieniają, a siłą rzeczy razem z nimi i ludzie, którzy ewoluują w poglądach i rozwijają się, co jest stwierdzeniem oczywistym i mało oryginalnym. W moim życiu i przekonaniach, a także w sposobie patrzenia na świat, również zaszły niemałe zmiany na przestrzeni kilkunastu lat, co



Rys. Wiktoria Krogulec

zaskakuje głównie mnie samą. Dziś jako dorosły człowiek, który miał możliwość wiele zobaczyć i przeżyć, do propozycji takich jak Berserk – skierowanych do dojrzałego i przede wszystkim samoświadomego odbiorcy – podchodziłam z uzasadnionym sceptycyzmem. Jednocześnie jednak czułam potrzebę zapoznania się z czymś, co byłoby nietatwe w odbiorze, czymś wywołującym uczucie odbiorczego niepokoju, dyskomfortu. I po recenzji przeczytanej w poprzednim numerze Waszego czasopisma doszedłam do wniosku, że może już nadszedł właściwy czas, by prze-

zwyciężyć niechęć i zwrócić jednak uwagę na to wydawnictwo. Okazało się, że była to jak najwłaściwsza decyzja. Zapoznanie się z treścią dzieła Kentarō Miury faktycznie może szokować. (...) Najbardziej w Berserku zaskoczyła i zadziwiła mnie harmonia między obrazami ukazującymi z pietyzmem oraz brakiem prudenii (zarówno w walkach z demonami jak i zwykłymi żołnierzami) zepsucie i przemoc świata nawiązującego do wieków średnich, a głębszą treścią i rozbudową bohaterów. Przystępując do czytania tej mangi z trwogą zastanawiałam się, jakie wyciągnę wnioski. Na szczęście okazało się, że rzeczywiście brutalność ma tu swoje uzasadnienie i nie odrealnia jej wagi, pod warunkiem, że sam czytelnik też podchodzi do niej rozsądnie. Jeśli zaś chodzi o takie ujęcia, jak scena orgii na cześć koziogłowego bóstwa urządzonej pod nieobecność hrabiego przez jego zdemoralizowaną małżonkę, to tu również zaskoczyło mnie, że nie czułam się patrząc na te kadry zniesmaczona do głębi. Nie wiem w jaki sposób autorowi udało się osiągnąć ten efekt, ale pomimo swojej dosadności i jednoznaczności rysunki Miury mają w sobie jednocześnie jakąś bliżej nieokreśloną subtelność, której nie potrafię opisać. Zresztą sama warstwa wizualna trochę nasuwała mi na myśl mangę Yukito Kishiry znanej u nas jako Battle Angel Alita, która powstała w podobnym okresie i którą od pierwszych wydań na poślótkym papierze po dziś dzień uwielbiam. Lekko archaiczna, charakterystyczna kreska, bardzo nietypowa, miejscami nieco toporna i jakby (w przypadku Berserka) trochę niedomagająca w wizerunkach twarzy, ale pełna detali i wrażenia realizmu. Tak czy owak czytając tę mangę naprawdę cieszyłam się, że na naszym rynku pojawiło się coś tak (nie obawiam się użyć tego słowa) genialnego. A jeśli już przy tym jesteśmy, to ja nadal czekam na Black Jacka Osamu Tezuki! Szanowny JPF-ie, do dzieła! ;)

Na koniec chciałabym jeszcze raz gorąco podziękować całej redakcji Kawaii za niestrudzoną i pełną poświęceń walkę o czytelnika i dla czytelnika. Jak już wspominałam wcześniej, bez was to nie to samo. Bez was to człowiekowi nawet się nie chce przekopywać przez ten cały internet w poszukiwaniu czegoś ciekawego, a inne czasopisma nie mają tego swoistego klimatu. Żegnaj się z Wami z przekonania-

niem, że jak na psychofankę przystało, jeszcze nieraz coś do Was napiszę.

Anna Krawczyk

>>> Ależ pisz, pisz. ☺ Wszyscy piszcie, o to w tym właśnie chodzi! ☺ Dziękujemy bardzo za podzielenie się swoimi ciekawymi przemyśleniami. ☺

#### KAWAII WAKACYJNE WSPOMNIENIE

Dzień dobry. Chciałabym, jeśli pozwolicie, przytoczyć wam swoją historię związaną z mangą i anime oraz magazynem Kawaii. Przypadek tę rozpoczęłam jako mała dziewczynka w 97 roku. Dziś mam już trzydzieści lat, mimo to pamiętam ten dzień bardzo wyraźnie. Będąc na wakacjach w niedużej, wiejskiej miejscowości, w której nie było niczego do roboty, przechadzałam się to tu, to tam, aż z ciekawości zajrzałam do przydrożnego sklepiku. Może przypadek, a może przeznaczenie sprawiło, że to właśnie tam kupiłam swój pierwszy numer Kawaii oraz pierwszą mangę, jaką była Sailor Moon. Spodobały mi się walory artystyczne mangi jako takiej, jak również wielka mądrość płynąca z opowiadanych historii czy też wrażliwość bohaterów. Od tamtej pory kupowałam wasz magazyn regularnie. Był moim przewodnikiem. Zaczęłam czytać różne tytuły w internecie, a gdy pojawiały się na naszym rodzimym rynku, kolekcjonowałam je. Z czasem sięgałam po coraz dojrzałsze pozycje, kierowane do starszych czytelników. Zainteresowałam się także mitologią Japonii. Pasja dorastała wraz ze mną i trwa nieprzerwanie do dzisiaj. Dziś sama rysuję i piszę, a manga jest dla mnie wielką inspiracją. Dlatego chciałam wam bardzo podziękować za to, że jesteście i otwieracie przed nami, czytelnikami, drzwi do niezwyklej wiedzy o japońskiej kulturze. Pozdrawiam całą waszą ekipę oraz czytelników.

Malgo

>>> Dziękujemy za kawaii wspomnienie i fotografię. Rok 1997 był magiczny również dla naszej redakcji, wtedy i dla nas rozpoczęła się kawaii przygoda. ☺ Pozdrawiamy. ☺

#### JUDO I JAPONIA

Nazywam się Maja i pochodzę z Poznania. Jestem fanką Japonii i anime od 4 lat. Magazyn Kawaii zaczęłam kupować stosunkowo niedawno i od razu bardzo polubiłam czytanie go. Gdyby ktoś mi powiedział 6 lat wcześniej, że będę się fascynować językiem japońskim i animacją, to popukałabym się w głowę. Cała przygoda zaczęła się od trenowania judo. Na początku amatorsko, potem przerodziło się to na kilka lat w zawodowe zajęcia. Jednak po pewnym czasie z powodu niesprzyjających okoliczności musiałam zrezygnować. Sport zawodowy przeminął, ale fascynacja Japonią pozostała i zaczęła rosnąć. Chciałabym spytać, czy pojawił się lub pojawi artykuł o postaciach niepełnosprawnych w japońskiej popkulturze? Osobiście znalazłam jedynie Nishimiyę Shoko z Koe no Katachi oraz Nicolasa Browna z Gangsta. Chciałabym się także dowiedzieć czegoś o technikach tworzenia animacji. Pozdrawiam wszystkich z redakcji i życzę dalszego rozwijania magazynu!

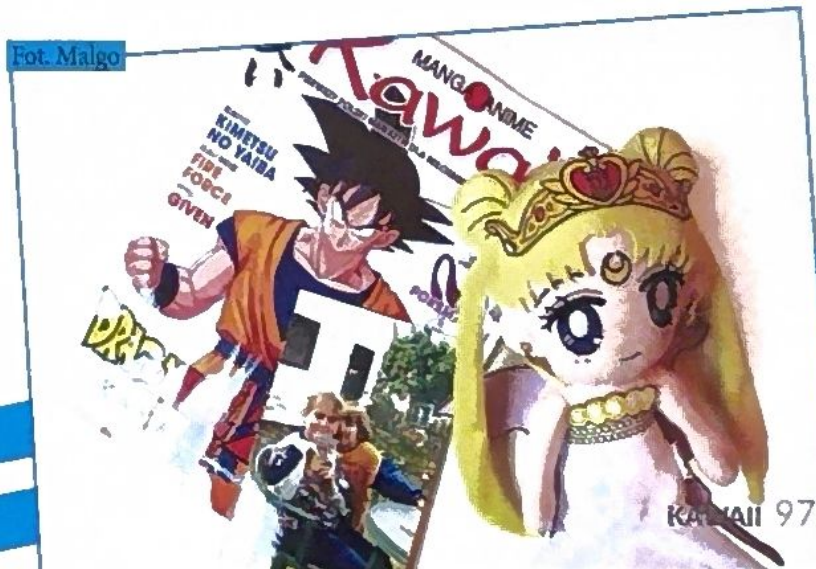
Maja

>>> Dzięki, Maju, za list. Owszem, obie Twoje propozycje mamy na (dłuuuuużej ☺) liście tematów, które chcielibyśmy w którymś momencie poruszyć na naszych łamach. Dzięki, że zwracasz na nie uwagę, będziemy o nich pamiętać. ☺

#### KAWAII LEKTURA Z MAMA

Gdy kilka miesięcy temu moja mama posłała mnie do kiosku nie spodziewałam się iż przypadkiem odnajdę w nim magazyn, który stanie się moim ulubionym periodykiem (i zarazem kopalnią wiedzy na temat japońskiej popkultury o której zawsze chętnie poczytam

Fot. Malgo





i z radością dowiem się czegoś nowego). Gdy tylko weszłam do sklepu zauważyłam magazyn Kawaii i jak na przykładną fankę anime przystało, od razu zaczęłam go czytać. Po przestudiowaniu jednego z artykułów wprost onie miałam. Widać było, że redakcja zna się na rzeczy i tworzy gazetkę z pasji. Od razu ją zakupiłam i nie mogłam się od niej oderwać przez kilka godzin. Mówiąc krótko – zakochałam się w Kawaii od pierwszego wejrzenia. Następnego dnia „przytapałam” moją mamę na czytaniu mojego magazynu. To ona „zaszczepiła” we mnie miłość do anime i mangi (a w szczególności do Czarodziejki z Księżyca i filmów Studio Ghibli, które wszyscy znamy i kochamy) więc właściwie to nie dziwiłam się, że była zafascynowana lekturą. Moja rodzicielka stwierdziła nawet, że lepszego artykułu o Sailor Moon nie przeczytała (mowa tu o publikacji z 50. numeru Kawaii, pt. Sailor Moon. Ambasador anime w Polsce: spojrzenie po latach). I tak oto od tego pamiętnego dnia co dwa miesiące ja i moja mama regularnie kupujemy nasz ulubiony magazyn. Jeśli chodzi zaś o redakcję to chciałabym wam podziękować za to, że wkładacie tyle wysiłku w tworzenie Kawaii. Dzięki wam i waszym artykułom odkryłam świetne produkcje o których wcześniej nie miałam pojęcia i dowiedziałam się wielu ciekawych rzeczy na temat mojego ukochanego Kraju (Kwitnącej Wiśni). Nie czytałam nigdy lepszej gazetki o tematyce anime i mangi. Życzę Wam samych sukcesów i coraz to większej rzeszy fanów.

Kartonowa Szklanka P

>>> Dziękujemy i pozdrawiamy Ciebie i Mamę! ☺ Każdy taki list wciąż na nowo uświadamia nam, że Kawaii jest międzypokoleniowe. ☺ To naprawdę fantastyczne! ☺

#### HIDEOUT

W ostatnim numerze (52) natrafiłam na recenzję mangi Hideout. Jestem świeżo po lekturze i chciałabym podziękować za zachęcenie do przeczytania tego tytułu. Dla mnie była to pierwsza manga z gatunku horror i było to ciekawe doświadczenie – do tej pory moim głównym źródłem horrorów były powieści S. Kinga. Swoją drogą choć wychowałam się w latach 90., a moja przygoda z japońską animacją trwa od dzieciństwa (dokładnie to od Czarodziejki z Księżyca emitowanej jeszcze chyba

zanim poszedłem do przedszkola, potem były Pokemony, Dragon Ball i mnóstwo innych tytułów), to swój pierwszy numer Kawaii przeczytałam dopiero po reaktywacji pisma (był to nr 48). Głównym powodem było to, że... mieszkam na wsi (no OK, od zeszłego roku już w mieście), a lokalne punkty sprzedaży słowa pisanego (kiosk + kilka sklepów) nie sprowadzały wówczas w moje okolice tak egzotycznych czasopism (a najbliższe większe miasto znajdowało się 20 km od domu). Teraz jest już na szczęście lepiej. Ciekaw jestem ilu jest podobnych mi czytelników, którzy pomimo wiekowej pasji do anime/mangi dopiero teraz sięgnęli po Kawaii. Chciałbym z tego miejsca pozdrawić całą redakcję, w szczególności Mr Jedi'ego, którego znam jeszcze z latów CD-Action.

Rudy Smok

>>> My również jesteśmy ciekawi Waszych historii zetknięcia się z Kawaii po latach i będziemy zachwyceni, jeśli podzielicie się nimi z pozostałymi Czytelnikami. ☺ I dziękujemy za pozdrowienia! ☺

**NARUTO, GIBLI I SAPPORO**  
Interesuję się m&a od dziecka, a wszystko zaczęło się oczywiście od Sailor Moon. Kupowałam Wasze czasopismo, niestety nie zachował się żaden numer z tamtych czasów... W okresie gimnazjalno-licealnym pasja jakoś ucichła. Jednak przed maturą koleżanka zaraziła mnie Naruto, a potem to już poleciało. Mam kilka pozycji, które uwielbiam i kilka nowych do przyswojenia, dzięki Waszemu czasopismu. :) Opisy są świetne, dzięki nim tworzę sobie listę, które anime mam obejrzeć, a których lepiej unikać. Tak się cieszę, że wróciliście na rynek! Uwielbiam też ciekawostki z Japonii. Kiedyś planuję się tam wybrać, ale nie tak po prostu... Koniecznie zimą, koniecznie na skoki, koniecznie Sapporo. :) Tak, przy okazji jestem fanką skoków narciarskich i zimy. I w ogóle jakaś taka dziwna... „30 lat na karku, a lubi jakieś japońskie bajki? Studio Ghibli? A to nie oglądasz seriali dla dorosłych?” – A czy wszystkie anime są dla dzieci? :)

Moja przyjaciółka dużo latała po świecie i gdy pytała, co ma przywieźć, prosiłam o coś z Naruto.

Z kolei koleżanka z Japonii wysłała mi coś ze studia Ghibli. To moja mała kolekcja. :)



Fot. Kasia

Aha, jestem też maniakiem wzorków na paznokciach. Da się rozpoznać z jakiego to anime?



Fot. Kasia

>>> Twierdzimy, że się da, choć Alfred widzi wyłącznie fistaszki. :)

Troszkę się rozpisalam, a chciałam zwyczajnie podziękować, że jesteście. Jestem z tych ludzi, co książki czytają z papieru, a artykuły z czasopism. A taki magazyn... to perełka. :) Tak się cieszę, że będziecie go wydawać co dwa miesiące! Nie mam żadnych zastrzeżeń, jesteście świetni!! Ściskam, pozdrawiam i przesyłam masę pozytywnej energii!

Kasia

>>> Dziękujemy za zdjęcia i pozytywną energię, na pewno ją wykorzystamy!

#### KAWAII POMYSŁY

Anime oglądam niespełna od roku, a już całym sercem je pokochałam. Przyczynił się do tego również magazyn Kawaii – jestem z Wami od numeru 49. Wyobraźcie sobie moje zdumienie, gdy kupując gazetę dla brata ujrzałam śliczną okładkę z bohaterami stworzonymi japońską kreską. Nad zakupem długo się nie zastanawiałam. Swoją drogą, sprzedawca w kiosku pamięta mnie już na tyle dobrze, że rezerwuje dla mnie Kawaii! Oby więcej takich kochanych osób. <3

Bardzo podoba mi się to, jak co pewien czas pojawiają się kolejne stałe rubryki – moja ulubiona to Japońskie lifehacki. Cieszę się, że oprócz morałów jakie niosą ze sobą anime, mogą nauczyć się czegoś bezpośrednio od Japończyków. Oprócz tego wprost ubóstwiam plakaty!

W ostatnim numerze padło pytanie o spotkanie z Redakcją. Mam propozycję – co sądzicie o wyjeździe na Pyrkon? Z pewnością wielu Czytel-

ników wybiera się na ten wyjątkowy konwent. Można nawet pomyśleć o prelekcji w przyszłym roku...

>>> Członkowie redakcji, choć jak dotąd nieoficjalnie, to jednak bywają na Pyrkonie. ☺ Gdy się dobrze rozejrzeć, można nas namierzyć. Zdradzimy Wam w tajemnicy, że w tym roku pojawi się na Pyrkonie (jeśli nie zostanie odwołany z powodu epidemii) m.in. sam Dziadek Darek w przebraniu cyber samuraja. ☺ Mieście oczy szeroko otwarte, a na pewno go zauważycie. Będzie okazja na zdobycie autografu i zrobienie sobie wspólnej fotki – możecie je potem do nas wysłać, a niektóre z nich opublikujemy zarówno na naszym Facebooku, jak i na łamach KSK. ☺

A co sądzicie o wysyłaniu zdjęć własnych, amatorskich cosplayów? Mogłoby to urozmaicić KSK. Byłby to ciekawy dodatek do rysunków.

>>> Ależ my cały czas Was do tego zachęcamy! ☺ Mamy nawet specjalny dział w magazynie: Cosplay numeru. ☺ Publikacja cosplayowych zdjęć w KSK również jest możliwa, a zatem – nadsyłajcie! ☺

Mam jeszcze jeden pomysł na urozmaicenie KSK, a mianowicie recenzowanie anime przez Czytelników. Przykładowo – w następnym numerze Redakcja podaje konkretny tytuł, Czytelnicy wyrażają swoje opinie w mailach, a te najciekawsze fragmenty są publikowane w kolejnym Kawaii.

>>> Kochani, to też żaden problem! ☺ KSK jest otwarte na Waszą twórczość w jak najszerzym tego słowa znaczeniu. Nie musimy ograniczać się do jednego tytułu, bo jeśli macie ochotę podzielić się swoimi przemyśleniami na temat jakiegokolwiek mangi/anime, to zwyczajnie – zróbcie to! ☺

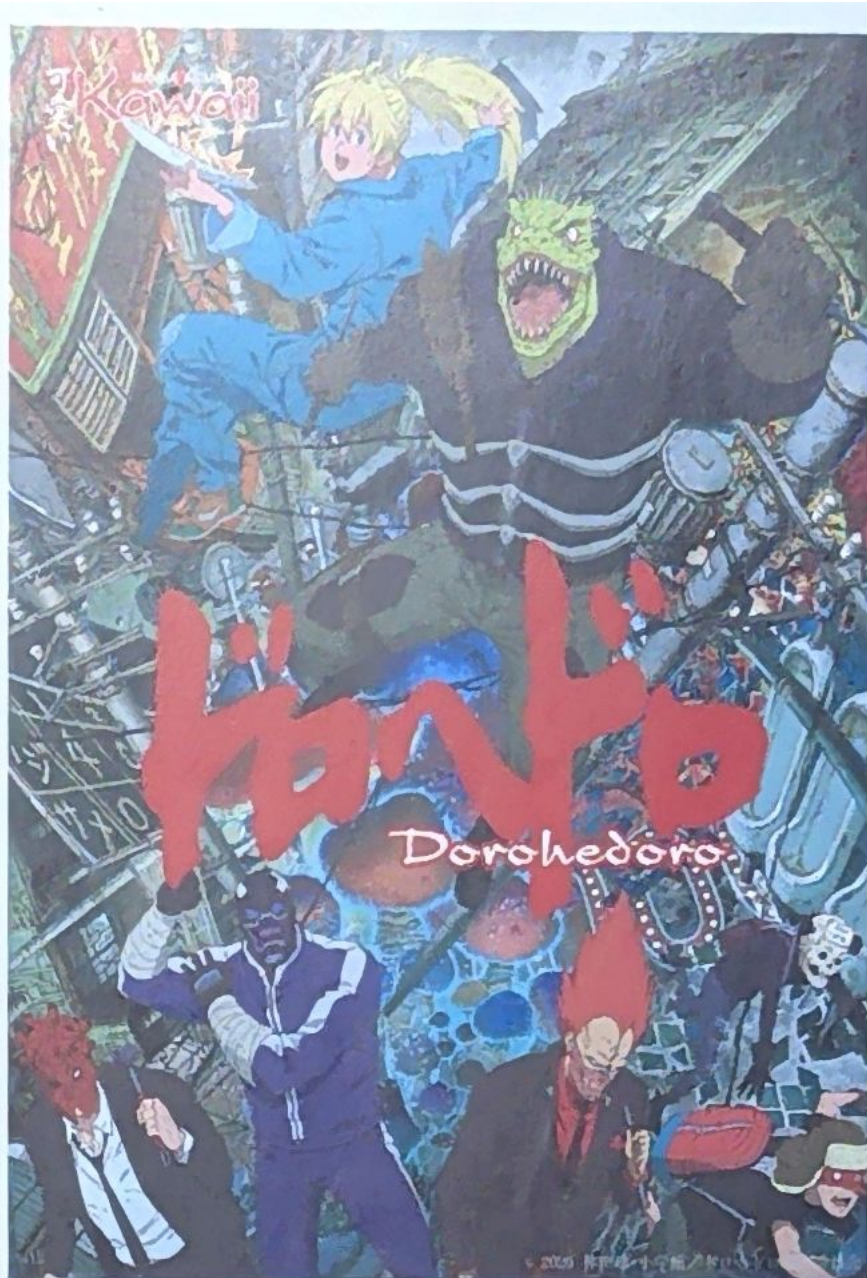
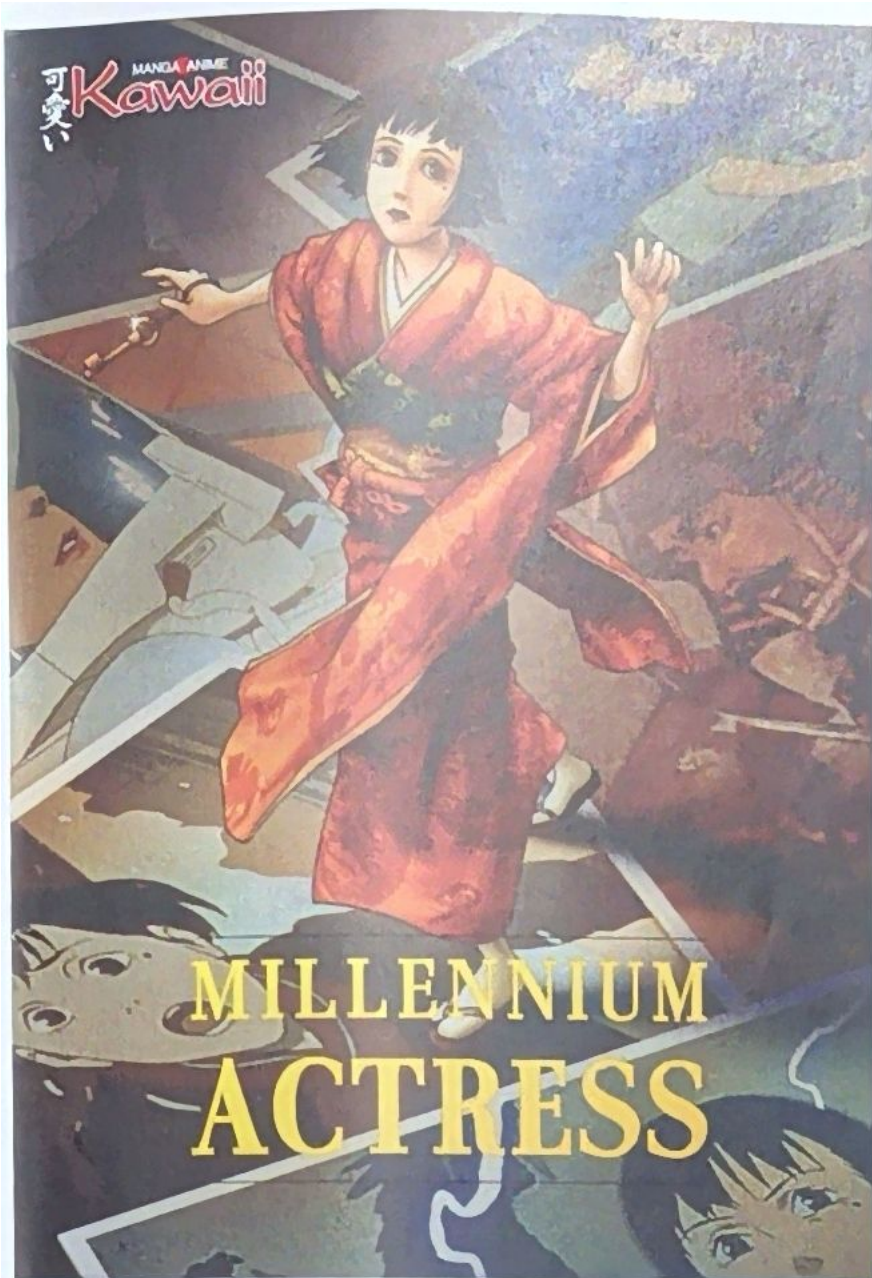
Na zakończenie chcę gorąco podziękować wszystkim, którzy to czytają – zarówno Redakcji, jak i Czytelnikom. Razem tworzymy cudowną społeczność, chociaż łączy nas stosunkowo niewiele. (...) A mimo to wszyscy chcemy dowiadywać się więcej o japońskiej kulturze, czyż to nie jest niesamowite?

Julita <3

>>> Owszem, to jest fantastyczne. Należy bowiem szukać tego, co nas łączy – i to właśnie robimy. Ten cel zawsze nam przyświeca podczas tworzenia magazynu i cieszymy się, że coraz więcej Kawaii Czytelników również to dostrzega. Dziękujemy i do zobaczenia w kolejnym numerze już w maju! ☺

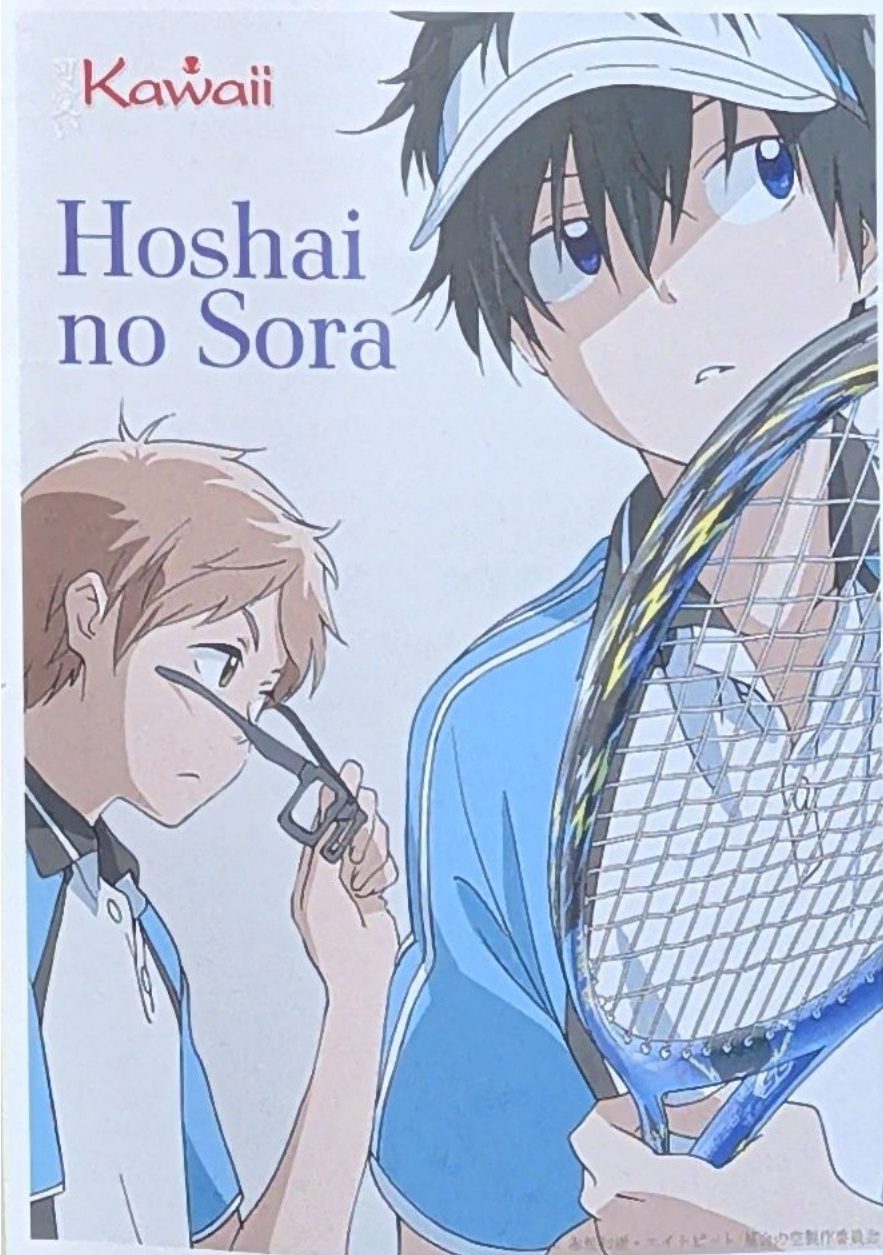


可愛い Kawaii



Kawaii

Hoshai  
no Sora



Kawaii

Karakai Jōzu no  
Takagi-san





# Namami

Artykuł na stronie 74.

